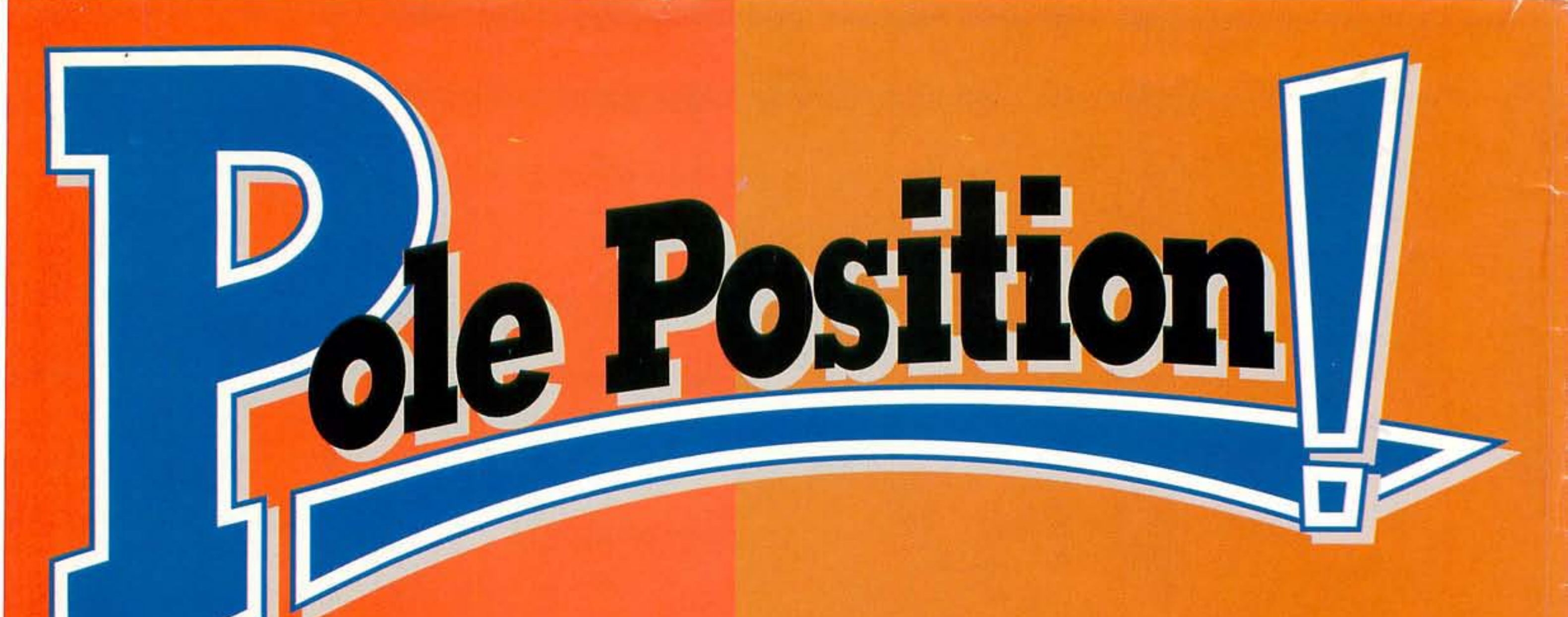


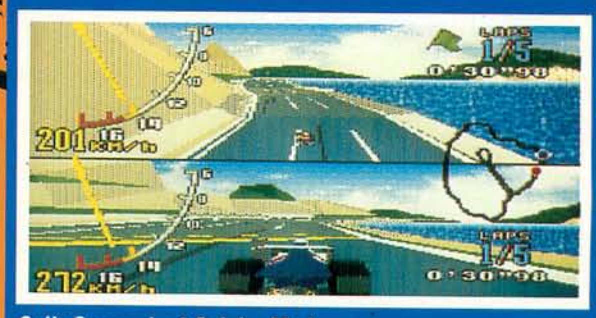
SUPER NES • MEGA DRIVE/CD • 3DO • JAGUAR • 8-BIT-KONSOLEN • HANDHELDS
7/94
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 7000
hfl 7,30/lfr 140/ptas 600
DM 5,80
4 391062 305803 07
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
ENTHÜLLT
Erste Bilder von Sonys Play-Station
3DO-SIXPACK
• FIFA Soccer
• Peter Pan
• Shockwave
• PGA Tour Golf
• Out of this World
• Road Rash
BEINHART
• Mortal Kombat
Mega CD
• 2 Seiten Super Street Fighter
Mega Drive + Super Nintendo
DUNE
10 x zu gewinnen: der beste Science-Fiction-Roman aller Zeiten
AUSSERDEM:
Dschungelbuch (SN)
Streets of Rage 3 (MD)
Smash Tennis (SN)
Fatal Fury 2 (MD)
SUPER NES • MEGA DRIVE/CD • 3DO • JAGUAR • 8-BIT-KONSOLEN • HANDHELDS







Vier verschiedene Spielerperspektiven.



Split-Screen im 2 Spieler Modus.



Allein gegen 15 Fahrer und die Uhr.


MEGA DRIVE
V.R.
Virtua Racing
TM
SPORT
■ SVP-Chip mit 23 MHz für 23 Mips ■ 3D Polygongrafik ■ 4 verschiedene Spielerperspektiven ■ 2-Spieler Modus/Splitscreen.
ERHÄLTLICH FÜR:
■ MEGA DRIVE
SEGA VIRTUA PROCESSOR
SVP
SEGA

Mostly harmless

Eigentlich fing alles ganz harmlos an. Eines schönen sonnigen Spätfrühlingstages saß die VIDEO-GAMES-Gang in Ermangelung echten pan-galaktischen Donnergurglers bei einer harmlosen Maß Bier in einem größtenteils harmlosen bayerischen Biergarten. Die Vögelein in den Bäumen brüllten sich begeistert den neuesten Tratsch zu und gaben sich die allergrößte Mühe, den Verkehr auf dem Mittleren Ring zu übertönen, während sich die VIDEO-GAMES-Gang die allergrößte Mühe gab, sich nicht über einen Köter aufzuregen, der an einem Fahrrad angebunden war, das seinerseits säuberlich vertäut, intime Bekanntschaft mit einem Biergartenbaum geschlossen hatte. Während der Kläffer sichtbare Fortschritte machte, sich in seiner Sehnsucht nach einer Schweinshaxn und einer Maß Bier selbst zu erwürgen, schweifte das Gespräch völlig unerklärlich auf Tiere ab. Auf Haustiere im speziellen. Ob es eigentlich gehe, daß man ein Haustier mit in die Redaktion bringe, erkundigte Dirk sich ebenso vorsichtig wie scheinheilig. Käme aufs Haustier an, meinte Hartmut diplomatisch und erinnerte sich schlagartig und absolut zeitgleich an Helge Schneiders "Katzeklo" und an Marcellos Redaktionsfiffi Jerry, der sich wiederholt als undicht erwiesen hatte. Sei eher klein, das Tier, meinte Dirk. Eher so'n Insekt. Mit, äh, acht Beinen. Höre auf den Namen Elektra und fühle sich daheim immer so schrecklich einsam, das arme Tierchen. Und sei größtenteils harmlos, außerdem hauptsächlich nachtaktiv und wirklich gaaanz lieb. Stimmt auch tatsächlich – sieht man einmal davon ab, daß Elektras Futter in der Regel ganz und gar nicht mit seiner Rolle einverstanden ist und sich gelegentlich auf Grillenbeinen davonmacht, um einen Teil der Redaktion zur spinnenfreien Zone zu erklären und dort laut zu grillen – äh, zu zirpen. Nützt aber nix. Schließlich muß Elektra ihre Vitamine kriegen. Für ein seidiges Fell und feste Giftzähnchen...

Tagsüber versteckt sich das Krabbeltier am liebsten im Terrarium-Gemüse

Soll mal einer behaupten...



... Spinnen seien schreckliche Monster!

Bei Einbruch der Dunkelheit geht Elektra auf Jagd. Dann sollte das Terrarium besser verschlossen sein!

Wenn die Sonne mal grad' nicht scheint, muß Dirk hin und wieder als Heizkissen herhalten. Nur nicht nervös werden, Spiderman!

Euer Video Games Team





Da Rob Zäng völlig auf schnuckelige Zwerge steht, gibt's in den 3DO News einen zauberhaften Peter-Pan-Preview





Das Imperium schaut entzückt! Der PC-Knüller Rebel Assault für Mega-CD im ausführlichen Test!

News





Noch bunter, schneller, umfangreicher: Super Street Fighter SNES

Test

MEGA CD

AMIGA CD32

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

NES

8



Das gibt's nur beim Dschungelbuch: Kokosnuß-Kegeln mitten im Gewirr der Geäste. Rob hat's schon durchgespielt.

28



Sewer Shark gibt´s jetzt auch auf 3DO. Wie gut ist der Shooter im Vergleich zur Mega-CD-Umsetzung? Hartmut staubtrocken: "goil!"

82

Star-Wars-Fans jubeln und Darth Vader heult. Bei Rebel Assault für Mega-CD geht´s ihm an den Kragen.

Tips & Tricks

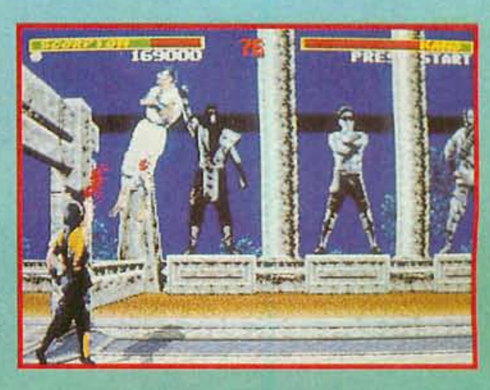
MASTER SYSTEM

GAME GEAR

GAME BOY

Rubriken





Neu bei den Leserbriefen: Das monatliche Forumthema. Diesmal geht´s um Zensur und Gewalt in Spielen.

Mogli ist da! Ab Juli übernehmt Ihr die Rolle des kleinen Lianenschwingers und trefft auf Baloo, Kaa, Baghira und viele weitere Charaktere aus dem Disney-Klassiker.

DSCHUNGEL

Das Dschungelbuch ist der erfolgreichste Kinofilm Deutschlands. 27 Millionen Menschen haben sich hierzulande von den Abenteuern des kecken Moglis verzaubern lassen. Im Oktober '93 erschien die Videokassette, deren Verkaufszahlen alle bisherigen Rekorde brachen. Die Erwartungen an die Konsolenumsetzung waren natürlich dementsprechend hoch, und wenn man weiß, daß die Programmierer schon für das Super-Modul *Aladdin* auf dem Mega Drive verantwortlich waren, darf man eigentlich etwas Besonderes erhoffen.

Im Gegensatz zum Film, wo Mogli eigentlich viel lieber im Dschungel bei seinen Freunden bleiben würde, möchte der kleine Schlingel im Spiel gerne ins Dorf der Menschen zurückkehren. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn überall lauern Gefahren. Schon im ersten Level erweisen sich die Affen als äußerst lästig. An jeder Liane hängen sie rum, schmeißen mit Kokosnüssen und

Links, unten: Der Ameisenbär hat ein laaange Zunge.

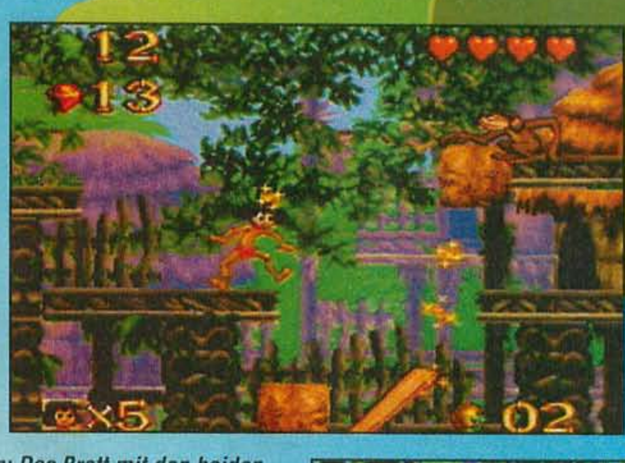


Oben: Eine Surfeinlage auf einem Blatt macht tierisch Spaß

Oben: Mann ist der aber schwer!

BUCH

benehmen sich generell wie vom wilden Affen gebissen. Ameisenbären strecken ihre klebrigen Zungen nach Mogli aus und Kobras versprühen ihr Gift. Zum Glück ist unser Held sehr vielseitig. Seine Hauptwaffe sind Bananen, die er auf seine Widersacher wirft. Aber auch mit anderen Früchten, die er auf seinem Weg findet, bombardiert er seine Gegner. Daneben sammelt er auch noch rote und grüne Edelsteine auf, die überall verstreut liegen. Kleine Herzen ersetzen verlorene Lebensenergie und schimmernde Masken machen Mogli kurzzeitig unverwundbar. Als echter Dschungelbewohner schwingt sich der Kleine natürlich gekonnt von Liane zu Liane (Tarzan wäre ganz schön neidisch) und sollte er doch mal abstürzen, dient sein Lendenschurz als Fallschirm. Im dritten Spielabschnitt klettert Mogli einen riesigen Baum hoch, an dessen Spitze Kaa wartet. Die fiese Schlange möchte ihn gerne hypnotisieren und als Frühstück verspeisen, doch ein Bombardement mit frischen Bananen nimmt dem lispelnden Ungetüm den Appetit. Im weiteren Spielverlauf prügelt sich Mogli durch King Louies Territorium, durchquert eine alte Dschungelstadt und reitet auf der Elefantenpatrouille. Nachdem er den Fluß mit Ballos Hilfe passiert hat, trifft



Oben: Das Brett mit den beiden Felsen dient als Katapult . Der Affe erlebt gleich eine felsdicke Überraschung.



Oben: So ein Flug auf dem Papagei ist ganz schön gefährlich





Oben: Schlangen dienen manchmal auch als Sprungfedern



er auf Shir Khan den Tiger. Und dann kommt es zum großen ... aber das dürfen wir Euch nicht verraten.

Was bei der Super-NES-Version sofort auffällt, ist die bunte und detailreiche Grafik und Animation. Moglis Bewegungsabläufe, die schon im Film überzeugten, wurden erstklassig umgesetzt. Viele der Gegner sind witzig animiert und die Vielzahl unterschiedlicher Gegner sorgt ständig für Abwechslung. Neben der reinen Jump'n'Run-Action gilt es ab und zu auch, kleinere Rätsel zu lösen, z.B. müßt Ihr Felsblöcke an die richtige Stelle bringen, um ein Hindernis zu überqueren. Die klassischen Musikstücke des Films wurden ins Spiel integriert, so daß Ihr Euch sicher öfters beim Mitsingen ertappt (Versuchs mal mit Gemütlichkeit ...). *Dschungelbuch* wird Ende Juli für Super Nintendo und NES erscheinen. *rz*





Oben: In Spielabschnitt drei versucht Kaa, Mogli zu hypnotisieren

Links: Die gelben Kobras spucken Gift ohne Ende. Unten: Es gibt auch nützliche Schlangen.

Dschungelbuch - Der Film

Das *Dschungelbuch* war der letzte abendfüllende Zeichentrickfilm, an dem Walt Disney vor seinem Tod mitarbeitete. Der Meister des Zeichentricks verstarb im Dezember 1966, kurz vor der Fertigstellung des Meisterwerks. In Deutschland ließen sich bisher insgesamt mehr als 27 Millionen von den Abenteuern des Findelkinds Mogli verzaubern. Die Videokassette verkaufte sich hierzulande über viermillionenmal und ist damit der erfolgreichste Videofilm überhaupt. Die Idee zum *Dschungelbuch* stammt von Rudyard Kipling, dessen gleichnamiger Roman 1894 erschien. Neben den realistischen Animationen aller Charaktere trägt vor allem die ausgezeichnete Synchronisation viel zum Erfolg des Films bei. Die deutschen Stimmen wurden mit viel Sorgfalt gewählt, und die Übersetzung der Originaltexte ist wirklich gut gelungen. Auch heutzutage kennt jedes Kind den Klassiker "Probier's mal mit Gemütlichkeit" (im englischen It's just the Bare Necessities). Auch viele der Charaktere bleiben unvergeßlich: Baloo, der liebenswerte Bär, Kaa, die hypnotische Schlange und natürlich Shir Khan, der eingebildete Tiger und König des Dschungels. *Das Dschungelbuch* ist neben *Aladdin* und *Die Schöne und das Biest* einer der besten Zeichentrickfilme aller Zeiten und gehört in jede Filmsammlung. *rz*





Rechts: Vor dem Spiel erzählt ein wunderschönes Intro die Story, wie Mogli im Dschungel gefunden wurde


PAC-MAN*
Drops und Früchtchen, Tricks und Leckereien, High Scores und Hyperlevels!
Für Super Nintendo™, Game Boy™ und NES
TM* Ms. Pac Man, Pac-Attack and Pac Man are trademarks of Namco Ltd.
©1993 and 1980 & 1993 Namco Ltd., Licensed from Namco Ltd. to Nintendo Co., Ltd.
Halli hallo, die Drops sind da! Und gleich dazu wir: die schrillen Dropskiller, die Früchtchen-Mampfer, die Geisterfutterer: Pac Man*, Pac-Attack* und Ms. Pac Man™. Alle Leckereien für NES, Super Nintendo™ und Game Boy™. Auf zum großen Fressen! Je länger Ihr Euch mit uns durchbeißt, desto schneller läuft das Rennen um den High Score. Und unsere Spiele sind auch als Dinner for two spielbar. Wenn das kein Festessen wird.
PAC-MAN
namco
GAME BOY
MS. PAC-MAN
PAC-ATTACK
SUPER NINTENDO
Nintendo®



Chun Li und Vega prügeln sich vor neuem Hintergrund



The New Challe

Fans, zieht Euch warm an: Der Nachfolger zum Hyper-Blockbuster *Street Fighter 2 Turbo/Special Champion Edition* "hits the streets" bald auf Mega Drive und Super-Nintendo

Was ist alles neu am großen Update *Super Street Fighter 2*? Zunächst einmal findet Ihr vier neue Charaktere, die den alten Hasen das Fürchten lehren sollen. T. Hawk, ein mexikanischer Hüne indianischer Abstammung erwartet Euch inmitten eines malerischen Marktplatzes in der glühenden Mittagshitze im Lande des Tequillas. Die britische Geheimagentin Cammy mit knielangem Zopf zeigt Ihr Können vor cooler Burgkulisse im immergrünen Zentrum Englands. Das jamaikanische Kickbox-As Dee Jay empfängt Euch in lässiger Kluft in einem Strandcafe vor nächtlichem Südseehimmel. Beim vierten Neuzugang ließ die Fantasie der Designer dann etwas nach. Fei Long stellt einen 08/15-Verschnitt des Karate-Idols Bruce Lee dar und maltratiert seine Feinde im eigenen Tempel in Hongkong vor der südostasiatischen Küste. Als erstes werdet Ihr merken, daß jeder Fighter bis zu acht verschiedene Kampfdresse überziehen kann. Wer schon immer mal mit einem giftgrünen Ryo antreten wollte, kann dies nun also tun. Auch die Combos (Schlagkombinationen), die diese Serie berühmt gemacht haben, findet Ihr im neuesten Sequel wieder zuhauf. Dabei sind alle Kicks, Punches und Special-Moves einer Kombi nicht blockbar, wenn die erste Aktion ein Treffer war. Ein Tip: Spielt Ihr zu zweit, vollführt in der Luft einen Reverse-Kick, wenn Ihr dem Boden nahe seid. Euer Gegenüber wird nicht wissen, in welche Richtung er das Joypad halten soll und prompt einen Treffer kassieren. Das hat sich als gutes Startmanöver für Combos herausgestellt. Neu ist auch, daß viele Aktionen bei richti-

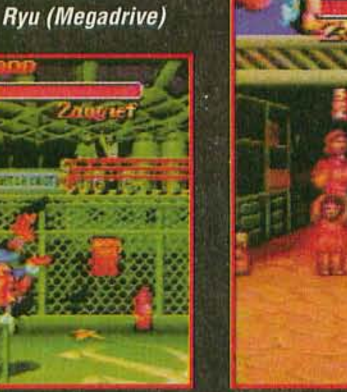




Zu den vier neuen Kämpfern gibts natürlich auch vier neue Stages



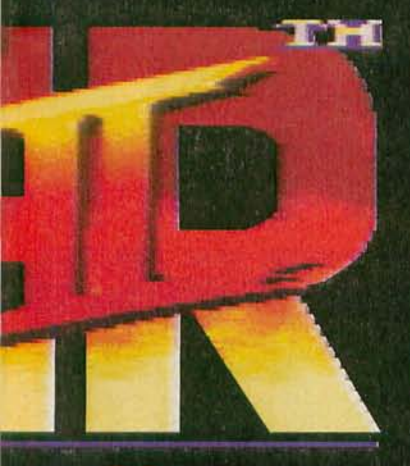
Bison entwickelt eine "brennende" Leidenschaft für Ryu (Megadrive)





Zangief gibt Neuling T. Hawk Flugstunden. Die Mega-Drive-Fassung hat übrigens 40 MBit!









Zum vergleichen: Links die Super NES Version, rechts das Megadrive-Modul mit gleichem Hintergrund.

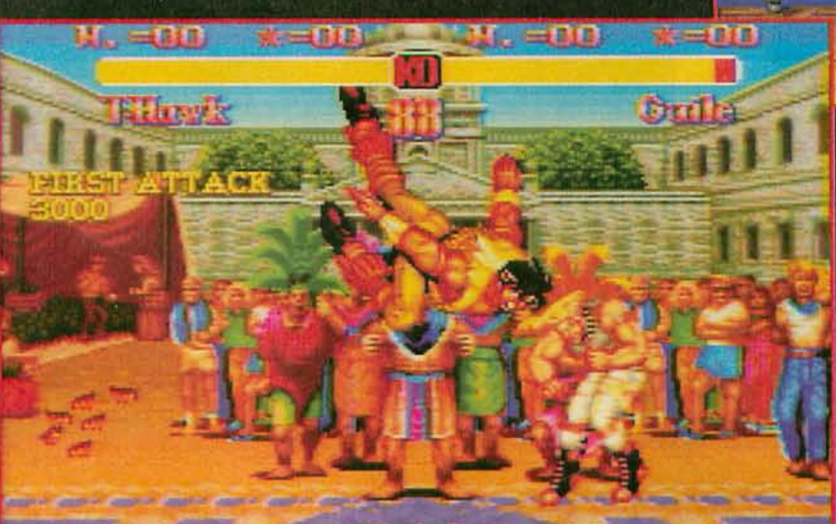
gem Timing den Gegner gleich dreimal treffen. Viele Kleinigkeiten wurden ebenfalls einer Generalüberholung unterworfen. So dürft Ihr ein neues Intro bewundern, in dem Ryo einen Feuerball in den Screen wirft, alle Charaktere haben neue und bessere Sprachausgaben bekommen (Mega-Drive-Fighter sollten diesbezüglich aber nicht zu optimistisch sein, Ihr wißt ja, Segas 16-Biter und Soundeffekte ...). Die Figuren bleiben nach Sliding-Kicks auch nicht mehr so lange eingefroren, so daß Ihr nicht ewige Sekunden lang den Attacken Eures Gegenübers hilflos ausgeliefert seid. Die Begleit-Tunes wurden auch einer kosmetischen Behandlung unterzogen: Die Originalmelodie blieb zwar weiterhin erhalten, aber es wurden neue Instrumente hinzugemischt und die Geschwindigkeit der alten verändert. Solltet Ihr es schaffen, Euch durch alle 16 Muskelpakete durchzuprügeln, könnt Ihr neue Endsequenzen für die Boß-Charaktere der alten *Street Fighter*-Versionen (Vega, Sagat, Balrog und M. Bison) sowie für die neuen Kämpfer bewundern. Die Gesichter der Haudegen sind allesamt neu gezeichnet worden und sind im Fighter-Auswahlscreen zu bewundern. Die unfairen 'Grabsch- und Werfangriffe' des Gegners nach einem mißglückten Special-Move Eurerseits sind jetzt leichter zu kontern. Ihr habt sogar die Möglichkeit, Würfe analog zu *Art of Fighting 2* abzuwehren. Erwischt Ihr das richtige Timing, tragt Ihr überhaupt keinen oder nur wenig bleibende Schäden davon. Solltet Ihr Probleme haben, zu erkennen, ob Eure erfolgreichen Schläge und Tritte nun Combos sind oder nicht, werft einen Blick auf das überarbeitete Punktezählsystem. Da es sich bei unseren Versionen erst um sehr frühe und längst nicht fertige handelt, kann man über die Spielbarkeit selbst noch nicht allzuviel sagen. Die Infos stammen zum Teil von der Automatenversion, von Capcom selbst und von US-Kollegen, die schon eine komplettere Version in den Händen halten dürfen. So herrscht dort der allgemeine Tenor, daß sich die spielerische Innovation gegenüber den Vorgängern in Grenzen hält. Doch warten wir's lieber ab. Sobald uns eine 100%-Fassung vorliegt, folgt postwendend ein ausführlicher Test. Schade ist nur, daß Capcom die *Street Fighter*-Fans offenbar als Melkkuh ansieht. Kaum wird eine Fassung für Konsolen veröffentlicht, steht die nächste wie jetzt mit *Super Street Fighter 2 Turbo* (enthält SuperCombo-System und neuen Endgegner Akuma) schon in den Spielhallen. *rk*



Auch Sagat und Ryu haben sich schon in den Vorgängern die Ehre gegeben. Sogar bei den Special Moves hat sich Capcom nicht viel Neues einfallen lassen.







Oben: Bison und Ken kennen wir schon

Links: Als waschechter Indianer beherrscht T. Hawk natürlich auch eine Reihe gemeiner Tricks

T. Hawk ist einer der vier neuen Charaktere

Das beste Beat'em-Up oder besser gesagt Slice'em-Up aus SNKs Dojos nimmt immer konkretere Formen an. Wir nehmen schon mal eine 30%-Version von Samurai Spirits unter die Lupe.

Ob sich Neo-Geo-Fans in den Hintern beißen sollen? Wähnten sie sich mit ihrer Wunderkonsole noch bis vor kurzem im elitären siebten Prügelhimmel, werden nun ohne Ausnahme alle Hits auf Super-Nintendo umgesetzt. So auch das Schwertspektakel um die zwölf wackersten Klingenschwinger der Konsolengeschichte. Gierig schob Ralph (Halbbruder von Sub-Zero) das Board mit den EPROMs in den







Bei Jubeis Dschungel-Stage gibts leider keine Bambusstäbe zum niedermähen.

Schacht und staunte sofort nach dem Einschalten Bauklötze: Das coole Neo-Intro strahlt Euch fast ebenso perfekt entgegen wie beim Original. In sich versunken, konzentriert sich der japanische Schwertmeister Haoh-Maru und spaltet flugs zwei wertvolle Reliquien und einen stämmigen Baum in zwei Hälften. Drei Charaktere sind kurz darauf schon anwählbar: Der Schönling Ukyo Takebana von der Insel Gairyu vor der japanischen Küste (dort stammt übrigens auch Haoh-Maru her), die französische Frauenrechtlerin und Degenkünstlerin Charlotte sowie einem in der Einöde der japanischen Bambuswälder zurückgezogen lebenden Champ, der zwei Klingen gleichzeitig sicher führt. Im Spiel merkt man sofort, daß die eindrucksvollen Special-Moves mit

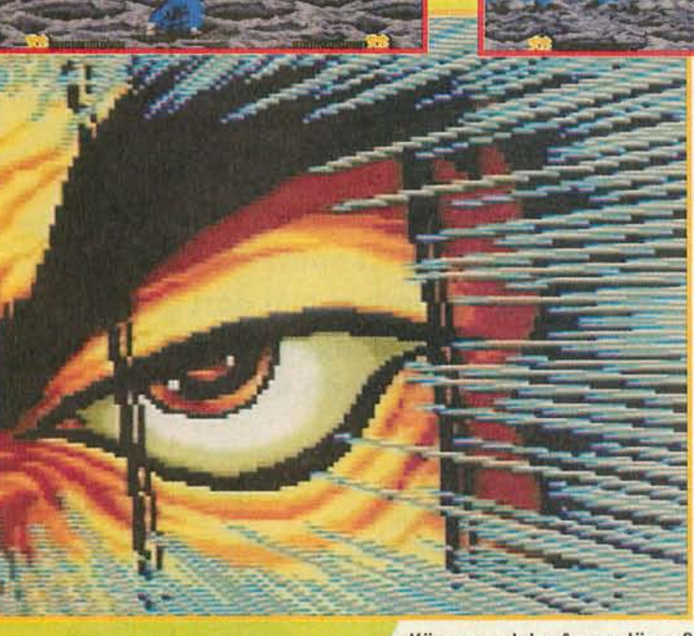


Charlottes Stage begeistert durch phantastische Hintergrund-Grafiken.



größter Sorgfalt konvertiert wurden: Charlotte zieht beim Einsatz ihres 'Power Gradation' im Schloß zu Versailles den gleichen grünen Schweif gen Himmel wie beim Original. Ukyo läßt in der Luft einen flammenden Feuervogel auf den Gegner loszischen und der Twin-Swordmaster beherrscht seinen '100-Sword-Slap' ebenfalls noch





Hier seht Ihr die Küsten-Stage im Vergleich: links die Neo-Geo-Version, die drei Bilder oben stammen aus dem Super-NES-Modul.

Können solche Augen lügen? Bei diesem traurigen Blick wird jede Frau schwach.

meisterlich. Die Top-Backgrounds stechen ebenfalls gleich ins Auge, die fast alle Details enthalten: Auf Gairyu Isle schlägt das aufgepeitschte Meer wuchtige Wellen gegen die verwitterten Klippen, während sich die Duellanten vor den Augen des vermummten Schiedsrichters beharken. Auch der Thronsaal im Schloß sieht umwerfend aus. Spiegel, Kronleuchter und reflektierende Fliesen lassen diese Stage zum Augenschmaus avancieren. Zeit also, sein Neo-Geo zum Schrotthändler zu bringen? Nein, beileibe nicht. So gut diese frühe Version aussieht und so exzellent sie sich spielt, das ultimative Flair des Originals erreicht sie nicht ganz. Dazu fehlt beispielsweise der aus *Art of Fighting* bekannte Zoom-Effekt, die Figuren sind beim Waschen wohl auch etwas eingegangen. Auch könnt Ihr im Eifer des Gefechts die Hintergründe nicht in Stücke schlitzen. Bei Charlotte konnte man z.B. Kronleuchter mit einem gekonnten Hieb von der Decke holen und Lampen zu Kleinholz verarbeiten. Auch die für alle Waffen verschiedenen Soundeffekte mußten wohl aus Speicherplatzgründen weichen (118 Megs auf 32 zusammenzustutzen ist nicht so einfach!). Schade auch, daß das lässige Japano-Startkommando des Schiris (Dschiinschoooni-ipungmesogo!) hops ging. Aber wie gesagt. Die Version, die wir erhielten, war nur zu 30% fertig. Deshalb läßt diese Umsetzung auf ein großes Spiel hoffen, da Takara sich offenbar alle Mühe gibt, Capcom mit ihrer *Street Fighter*-Serie vom Thron zu stoßen. Mit etwas Glück können wir rechtzeitig zur nächsten Ausgabe eine Blick auf die fertige Version werfen. Dann präsentieren wir Euch die restlichen Kämpfer und Stages. *rk/rz*



Alle zwölf Kämpfer des Neo-Geo-Vorbilds *stehen zur* Auswahl. Leider konnten wir nur drei davon testen.



Zunächst müßt Ihr Eure Truppe zusammenstellen. Je nach Reihenfolge ändert sich auch die jeweilige Stellung auf der Map.



FIRE E…

SECRET OF

Wer sich noch an die NES-Version dieses Strategie-Rollenspieles erinnern kann, der ist entweder Japaner oder hat zumindest mal dort gelebt. Nun kommt das langersehnte SNES-Revival des Nintendo-Klassikers.

Keine Ja-Panik!

Lektion 2: Wir spielen Fire Emblem Episode 1 – Kapitel 3



Nur Anführer "Mars" kann in Dörfern mit Leuten reden und Festungen einnehmen

Vor vier Jahren stellte Big-Brother-Nintendo (leider nur für den japanischen Markt) ein Strategiespiel vor, das seinerzeit zu den innovativsten zählte. Statt Kanonenlafetten aus gepanzertem Stahl und irgendwelchen fliegenden Blechbüchsen aus dem zweiten Weltkrieg, watschelten Drachentöter, Pegasusreiter und Mönche in einer Fantasy-Anime-Welt herum. Und das war etwas Neues, etwas völlig Aufregendes, denn sowas war man eigentlich nur von astreinen Rollenspielen her gewohnt. Natürlich wurde dieses Spiel ein ganz großer Erfolg, woraufhin man sich daranmachte, das Spiel für das Super Nintendo umzusetzen. Die Neuauflage besteht aus zwei getrennten Episoden. Teil eins ist nahezu originalgetreu aus der NES-Version übernommen, wo hingegen der zweite Teil als eine komplette Neuinszenierung bezeichnet werden kann und damit zeitlich einige Jahre später anzusiedeln ist.

Da sich die beiden Episoden auch vom Schwierigkeitsgrad unterscheiden, empfiehlt es sich, zunächst einmal mit der ersten Episode zu beginnen. Hier befindet Ihr Euch als Kronprinz "Mars" in der verzweifelten Lage, das Land Eures Königs gegen eine Horde Banditen verteidigen zu müssen.



Die Reichweite eines Kämpfers wird beim Anklicken als helle Fläche dargestellt

Was bedeuten



Mit Leuten quatschen und Items bekommen (nur Mars)



Nachfüllen von HP



Der gerade angeklickte Kämpfer ist ein Anführer der Roten, deren Feind Ihr seid.



Hm, er sieht doch ganz nett aus mit seinem frisch getönten rostbraunen Wuschelschopf



Mit dem Menüpunkt "Ansprechen" stellt unsere Pegasusreiterin "Sheeda" ihn zur Rede



Und prompt hat Sheeda den Anführer des Feindes mit Überredungskunst rumgekriegt

MBLEM



Der verbündete König bedankt sich für die Befreiung seines Landes und hinterläßt Euch 10 000 Goldstücke. Na, Prima! Auf zur nächsten Runde.

THE EMBLEM

Natürlich steckt mehr dahinter, als zunächst vermutet. Nach und nach werden verbündete Länder von einer mächtigen Armee bösartiger Druaden überrollt… alles im Auftrag des totgeglaubten schwarzen Drachens Medius. Und dieser ist alles andere als nur ein Bandit …

Da zur Zeit dieses Modul nur als Japanimport zu haben ist, dürftet Ihr Schwierigkeiten haben, es ohne Hilfestellung vernünftig zu spielen. Mal abgesehen von Sprachproblemen, gibt es einige Raffinessen und Gemeinheiten (z.B. ein Drachenopa, der sich nur dann in einen Drachen verwandelt, wenn er einen Feuerdrachenstein benutzt), die sich die Entwickler einfallen ließen. Ihr werdet es wahrscheinlich nicht glauben, aber das wichtigste in *Fire Emblem* ist, neben der strategischen Denkfähigkeit, auch gute Menschenkenntnis. Während einer Schlacht werden des öfteren Zwischensequenzen eingeblendet, in der sowohl Freund wie auch Feind mitspielen. Wenn Euch eine Feindfigur irgendwie symphatisch erscheint, solltet Ihr diese während dem anschließenden Schlagabtausch einmal "ansprechen". Wenn sich eine längere Zwischensequenz einblendet, habt Ihr Erfolg gehabt und der Feind läuft über. Natürlich klappt es nicht immer, aber da diese speziellen Feinde auch sehr hohe Erfahrungswerte haben, lohnt es sich fast immer (es ist nicht so, daß das Ganze zufallsgesteuert wäre. Das Problem ist: Ihr müßt aus den Japano-Dialogen herauslesen, mit welcher Figur Ihr einen Feind ansprechen müßt). Wie das in der Praxis aussieht, könnt Ihr anhand des nebenbstehenden Beispiels sehen. Und solltet Ihr noch irgendwelche Fragen oder Probleme haben, könnt Ihr ja unsere Hot-Line anrufen. *tet*

die Häuser?



Mit Leuten quatschen und Hinweise bekommen



Waffen und Items kaufen



Mars hat die feindliche Festung besetzt. Übrigens braucht er nicht unbedingt direkt ins Kampfgeschehen einzugreifen. Es genügt, wenn er nach dem Kampf den Platz des Bosses einnimmt ("Einnehmen" im Menü).



… und schon kann der Schlagabtausch beginnen.



Deutlich zu erkennen, daß dieser nun die Farbe Blau trägt. Er ist tatsächlich übergelaufen …

… und haut kräftig auf die Pauke. Diesmal zum Glück auf unserer Seite.



Endlich haben wir den Feind umzingelt. Der Oberboß hat sich in der Festung verschanzt.



Ein kleiner Plausch vor dem Angriff vertreibt so manches Muffensausen …

Dynamite Headdy



Einen neuen Jump'n'Run-Helden braucht das Mega Drive! Mit Dynamite Headdy startet Sega einen weiteren Versuch, die knallbunte Hüpfwelt zu revolutionieren.





Bei verschiedenen Bonus-Stages gilt es Punkte sammeln





Headdy hat kein leichtes Leben im gefährlichen Puppenland



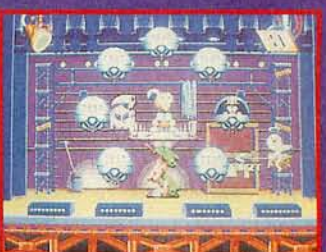
Mächtige Puppenmonster versuchen Headdy an den "losen" Kopf zu gehen













Durch geschicktes Hüpfen ...



... erreicht Ihr ungeahnte Höhen und Tiefen

Headdy ist ein witzig-frecher Spielzeugheld, der mit vielen anderen Artgenossen in dem wunderschönen "True-Land" lebt. Eines Tages herrscht plötzlich das reine Chaos in der zuvor recht friedvollen bunten Fantasywelt. Der machthungrige Puppenmeister "King Dark" hat sich heimlich in das Land eingeschlichen und terrorisiert mit bösen magischen Sprüchen alle Bewohner des Märchenparadieses. Fast alle Spielzeugfiguren zerbrechen durch seinen Zauber in zwei Teile und werden kurzerhand in das "Evil"-Exil verbannt. Headdy hat wie durch ein Wunder lediglich einen "lose" sitzenden Kopf verpaßt bekommen und flüchtet schnurstracks aus der verbannten Zone, um seine geliebte Heimat aus den Klauen des Tyranns zu befreien. Zum Glück stehen ihm die drei Freunde "Mr. Hook", "Mr. Arrow" und "Mr. Item" mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten hilfreich zur Seite. Headdy selbst bemächtigt sich ebenfalls eines Tricks und verwendet seinen "losen" Kopf als geschickte Wurfwaffe gegen herannahende Feinde. Der erste Abschnitt führt den kleinen Helden durch die halb zerstörte Ruine von "True-Town". Schon dort erwarteten ihn zahlreiche Wächter des Königs der dunklen Macht. Hat es Headdy durch die Stadt geschafft, wartet am Eingang zum nächsten Abschnitt ein riesiger mechanischer Spielzeugroboter, der ihn in alle Stücke zerreißen will. Zum Glück gibt es noch ein paar Verbündete, die Mr. Headdy kurzzeitig mit einen 14teiligen Arsenal an "Power"-Köpfen bedienen, die wahlweise als Smart-Bombs oder Raketen abgeschossen werden können. Doch aufgepaßt, wird ein falsches Extra eingesammelt, macht der quirlige Wirbelwind für kurze Zeit ein unfreiwilliges Nickerchen. Insgesamt gibt es acht verschiedene Monsterzonen, die von Bösewichten bereinigt werden müssen. Das Modul soll im Herbst veröffentlicht werden. *ws*

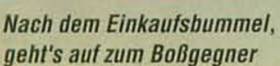
Popful Mail

Doppelt hält besser: Nach der Mega-CD-Version von Sega, steigt nun der PC-Spielehersteller Falcom mit einem gleichnamigen Action-Rollenspiel erstmals ins SNES-Geschäft ein.

Was, dasselbe Spiel nochmal? Hatte Video Games es nicht schon in der letzten Ausgabe gebracht? – Nein, Ihr täuscht Euch. Diesmal handelt es sich um die SNES-Version von Falcom, einem Spielehersteller, der bisher vornehmlich für NEC-PCs und PC-Engines eine Reihe von actionlastigen Rollenspielen entwickelt hatte, unter anderem auch die Originalversion von *Popful Mail*. Da bietet es sich natürlich an, der breiten SNES-Öffentlichkeit ebenfalls dieses niedlich-witzige Energiebonbon zu bescheren. Und so sei es: "Um nicht den Eindruck zu erwecken, wir hätten uns da irgendwie vor der Arbeit gedrückt, haben wir das Spiel nicht nur umgesetzt, sondern gleich komplett neu überarbeitet", meint einer der Entwickler, "Spaß beiseite. Wir wollten einfach die technischen Möglichkeiten, die das SNES bietet, einmal voll ausreizen. Vor allem die Grafik ist toll geworden, nicht wahr?" Nun, sie wirkt im Ganzen farbenfroher und detaillierter als in der Mega-CD-Version (vgl. VG 6/94), wobei jedoch die Anime-Sequenzen und die Sprachausgabe leider nicht umgesetzt werden konnten. Dafür gibt's jede Menge neue Charaktere, die Mail & Co. auf ihrer Reise durch das Monsterreich begleiten. Zwar hat sich an der Grundstory nicht viel geändert, stattdessen haben sich die Komiker bei Falcom MBit-weise neue Gags einfallen lassen. Tja, und hier stoßen wir wieder auf das besagte Problem mit der japanischen Sprache. Es ist ja nicht so, daß japanische Firmen keine Interesse hätten, ihre Spiele auch in Europa zu vertreiben. "Wir würden schon gerne. Das Problem liegt schlicht in der Kommunikation mit ausländischen Distributoren", so der Sprecher von Falcom. In diesem Sinne ein Aufruf an alle deutschen Distributoren: Wer sich für *Popful Mail* interessiert, sollte sich mal in der Redaktion bei mir melden. tet

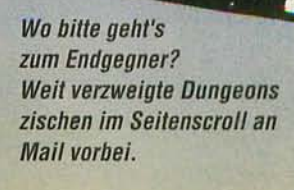






Nach dem Einkaufsbummel, geht's auf zum Boßgegner

Die Suche nach dem Magier-Material führt durch fünf Fantasiewelten. Aber mit der 3D-Map in der Hand, kann ja nichts schieflaufen.



Wo bitte geht's zum Endgegner? Weit verzweigte Dungeons zischen im Seitenscroll an Mail vorbei.



Konami

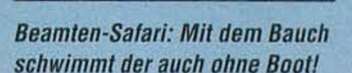
News

Konami hat's schwer: Wer einmal in den Olymp legendärer Videospielhersteller aufgestiegen ist, der dürfte eigentlich nur noch Superhits abliefern, um den hohen Erwartungen gerecht zu werden.

Nun jubeln sie wieder: Mit *Sparkster* naht der edle Retter, äh, Ritter, und mit den *Animaniacs* wuselt die Wachablösung für die Kultkarnickel *Tiny Toons* daher – praktischerweise wieder aus den Warner-Studios. Yakko, Wakko und Dot heißen die drei niedlich animierten Comicfiguren, die Ende

Aufi muaß i: Nur Achterbahnfahren ist schöner





Beamten-Safari: Mit dem Bauch schwimmt der auch ohne Boot!





Oben: Ein Küßchen von Dot für den Walkmanträger wirkt wahre Wunder

Links: Dschungelkulisse und Filmkameras in den Warner-Studios

des Jahres Super Nintendo und Mega Drive unsicher machen sollen. Die lebenden Vorbilder stiften bereits Verwirrung in ihrer Eigenschaft als echte Warner-Erben und



empfahlen sich so als "Modelle" an. Das quirlige Trio erweist sich als derart explosiv, daß es auf dem Filmstudio-Gelände eingesperrt werden muß. Natürlich haben die Mäusebälger nix Besseres im Sinn, als permanente Ausbruchsversuche zu unternehmen. Im US-Fernsehen läuft die Animaniacs-Trickfilmserie seit etwa einem Jahr mit Erfolg. Auf der Konsole wird aus den Animaniacs ein niedlich animiertes buntes Jump'n'Run,



Herden-Mäuse: Einer rennt voraus, der Rest folgt automatisch





Des Lösels Rätsung: Wakko entzündet die Bombe, weg ist die Wand



Jurassic-Park-Stage: Ein Warner-Kulissen-Dino macht sich wichtig



Sparkster und der böse Wolf: Warum hat er denn so große Zähne? Bamib mam fie ihm beffer eimflagem kamm.

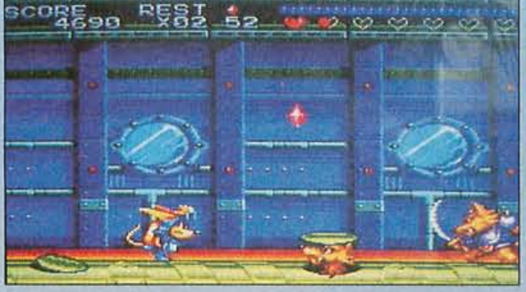
Abwärts: Wer erst soweit ist, braucht nicht mehr nach der Bremse zu suchen...



Wie frech: Ein Mech im Wolfspelz oder ein Wolf in Blech?

wobei Geschwindigkeit und Geschicklichkeitsanforderungen zugunsten verstärkter Gripsgymanstik zurückgenommen wurden. Das Spielprinzip besteht aus einem Rätselparcours im Stil von *Lost Vikings*. Auf das Trio Infernale warten knifflige Rätsel und Aufgaben, die sich nur in konstruktiver Teamarbeit lösen lassen. Eine der Figuren übernimmt jeweils die Führung, der Rest trabt hinterher. Wakko z.B. setzt voll und ganz auf psychologische Kriegsführung. Die wird seit Legionär Taubenuß (50 v. Chr., gallischer Besatzer) mit Holz ausgeübt. Für die sanfte Tour haben die Jungs ein charmantes Mädel dabei: Haucht Dot ihren Widersachern ein Küßchen entgegen, schmilzt so mancher Dickschädel dahin. Yakko blödelt derweil mit seinem Ball durch die Gegend, und die anderen müssen sich schon anstrengen, damit der Kerl mal eine Kiste zieht oder einen Brocken vor eine Steilwand schiebt. Da die Reise kreuz und quer durch die Filmstudios geht, präsentieren sich die Levels so abwechslungsreich wie das Filmgewerbe selbst: Es gibt Fantasy- und Science-fiction-Stages, Jurassic-Park und Indiana-Jones – eben die ganze Hollywood-Leiter rauf und runter.

Rauf und runter geht's auch bei *Sparkster*, dem flinken Ritter aus dem *Rocket Knight Adventure*. Das Oppossum mit dem Treibsatz auf dem Rücken avanciert nach seinem großen Erfolg Ende 1993 auf dem Mega Drive zum neuen Charakterdarsteller für Konami. Und damit sein Ruhm raketengleich in den Himmel schieße, basteln die Spieldesigner im Konami-Entwicklungszentrum in Kobe parallel an einer Mega-Drive- und Super-Nintendo-Version. Beide Versionen werden sich in Spielaufbau und Leveldesign deutlich voneinander unterscheiden. Dieses Mal kämpft Sparkster nicht gegen die Schweinepest, sondern bringt den Wölfen das Heulen bei. Ein erster, sehr früher Blick auf die Super-Nintendo-Version zeigte einen sichtbar



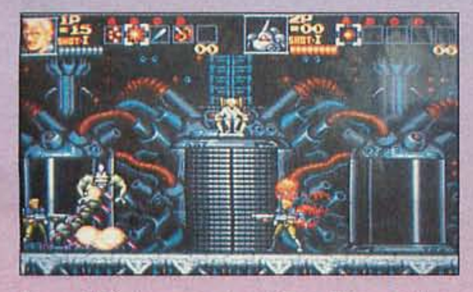


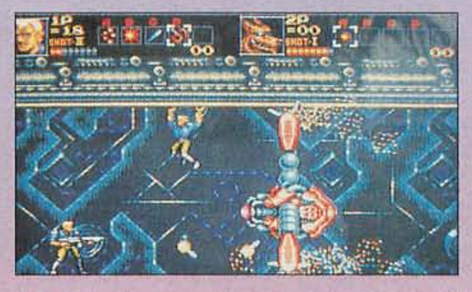
Kanalheuleralarm: Na, Wölfchen? Onkel Sparkster gibt Euch gleich was auf den Deckel – und schon ist der Weg frei zum Zwischengegner. In der fertigen Version bekommt der noch ein wenig Verstärkung.

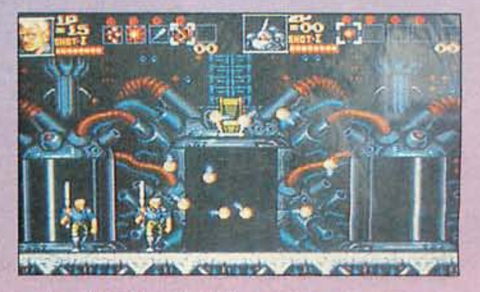


Unvollendet: Die Rennvogel-Stage hat noch keine Gegner









Brrraat-Bäckerrr: Auch auf dem Mega Drive macht Probotector zu zweit am meisten Laune. Links und rechts der Oberbösewicht unter Feuer.

Spinnebein: Dieser Zwischengegner ist außergewöhnlich gelenkig und gemein

Endlich abgeflämmt: Rumpeldipumpel, schon brennt er, der Kumpel!



Wo bleibt die Fliegenklatsche: Solche Insekten terminiert man am besten durch Treffer am Kopf

Gleich sieht der Astro-Gegner selber Sternchen ...

abgemagerten Sparkster, der sich durch die Diät beweglicher und besser animiert denn je präsentiert. Den Raketenrucksack hat Sparkster wieder dabei. Eine zusätzliche Angriffsvariante bescheren Euch die L- und R-Tasten des SNES-Joypads: Sparkster wirbelt mit gezücktem Schwert durch die Luft, um fein gehäckseltes Wolfs-Tartare anzurichten. In späteren Stages der insgesamt elf geplanten und extrem abwechslungsreichen Levels, kann die Rakete hin und wieder abkühlen, denn der Kleine reitet auf straußen-ähnlichen Roboter-Walkern bergauf bergab, während die Gegner vorbeiwirbeln.

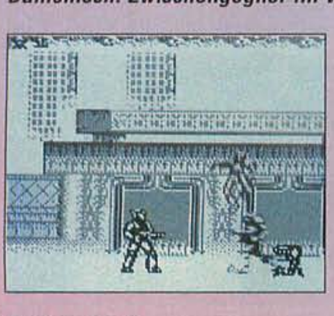
Mit *Probotector* findet jenes legendäre Action-Epos seine Fortsetzung, das NES-Jünger Anfang '92 in Bann schlug und spätestens Ende 1992 mit dem offiziellen Start des Super Nintendo in Deutschland zum All-Time-Classic avancierte. Jetzt bastelt Konami an einer Umsetzung für das Mega Drive; das Kölner Programmierteam Factor 5 hat sich außerdem *Probotector 2* auf dem Game Boy angenommen. Gleich vorneweg: Die Kämpfer werden in Germany wieder als Blechkameraden auftauchen, auch wenn die hier veröffentlichen Screenshots der japanischen Entwicklungsversion noch recht humanoide Fighter in bester *Contra*-Tradition zeigen.

Biker Mice form Mars befindet sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium und wird ein Motorrad-Action-Rennspiel im Stil von *Rock´n Roll Racing*. hu

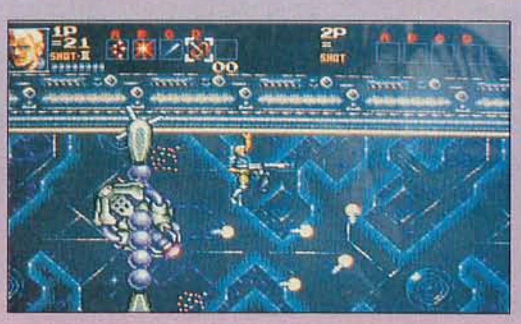


Dämonisch: Zwischengegner im Wasserfall (oben)

offizielle Planung für Deutschland (Datum ohne Gewähr)		
Tiny Toon Sports	Game Boy	November '94
	Super Nintendo	November '94
	Mega Drive	November '94
Sparkster	Super Nintendo	Dezember '94
	Mega Drive	November '94
Biker Mice from Mars	Super Nintendo	Dezember '94
Batman Animated Series	Super Nintendo	Dezember '94
Probotector	Mega Drive	Dezember '94
Probotector 2	Game Boy	Mitte November '94
Animaniacs	Super Nintendo	Ende Dezember '94
	Mega Drive	Dezember '94
interessante Konami-Projekte in Japan		
Super Parodius	Sony Playstation	Ende '94
Powerful Pro Paseball Live	Sony Playstation	Anfang '95



Probotector 2: Blick auf die Game-Boy-Version







Jeder hat mal einen Durchhänger: Bessere Überlebenschancen mit Klimmzügen.

Der superstarke VideoSpieleSpaß

Pop'n TwinBee® RAINBOW BELL ADVENTURES™

TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

KONAMI... Golden Game Point... KONAMI

SNES

SNES

HUH? WAS IST LOS MIT MEINEM TWINBEE-CLONE?

SNES

NEU - Rainbow Bell Adventures die wildeste Jump'n Run-Reise auf dem Super NES

KONAMI® SuperstarkerVideospieleSpaß

Eine Parodie der Superklasse. Knuddel-niedliche Gegner und total schräger Sound. Such Dir einen der drei Helden mit Raketenrucksack aus und wähl Deine Waffe: Gummihammer, Tennisball, Fliegenklatsche und viele mehr. Mit irreschnellem Tempo geht's gegen alles in allen Richtungen. Überall und in jedem Winkel der knallbunten Level habt Ihr freien Spielraum für Entdeckungen der abgedriftesten Art. Total wahnwitzig! Total kreativ die Hintergrundgrafik. Und das ist genial! Mit deutschem Bildschirmtext, Passworten und über 30 Level. Bis zu 2 Spieler gleichzeitig. Battle-Modus (2 Spieler gegeneinander). Das törnt an. KONAMI Videospiele sind eben Spitzenklasse. Probier's aus.

Ausgezeichnet:

„ ... auf jeden Fall sein Geld wert, vor allem zu zweit geht so richtig die Post ab." Mega Fun 6/93 über Pop'n Twin Bee (SNES)

„ ... die technische Gestaltung perfekt, denn selten hat man auf dem Super NES so schnelles und ruckelfreies Scrolling gesehen. Witzige Endgegner und schräg-fröhliche Musik im bekannten KONAMI Stil versprechen Spaß ..." Maniac März 94 über Pop'n Twin Bee Rainbow Bell Adventures (SNES)

NEU!



69.95



NEU!

139.95

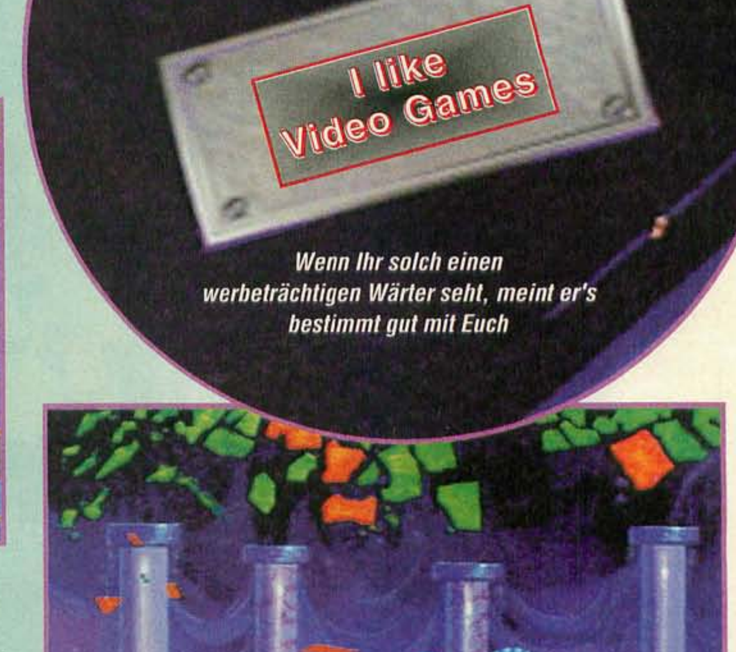


F&P 94/125

Wow – fünf bunte Seiten 3DO-News. Ja, Leute, die Softwarelawine kommt langsam ins Rollen. Deshalb gibt's völlig gratis zum heutigen Sixpack noch Sewer Shark dazu.



Noch geben sich die Badenixen ungetrübten Badefreuden hin...



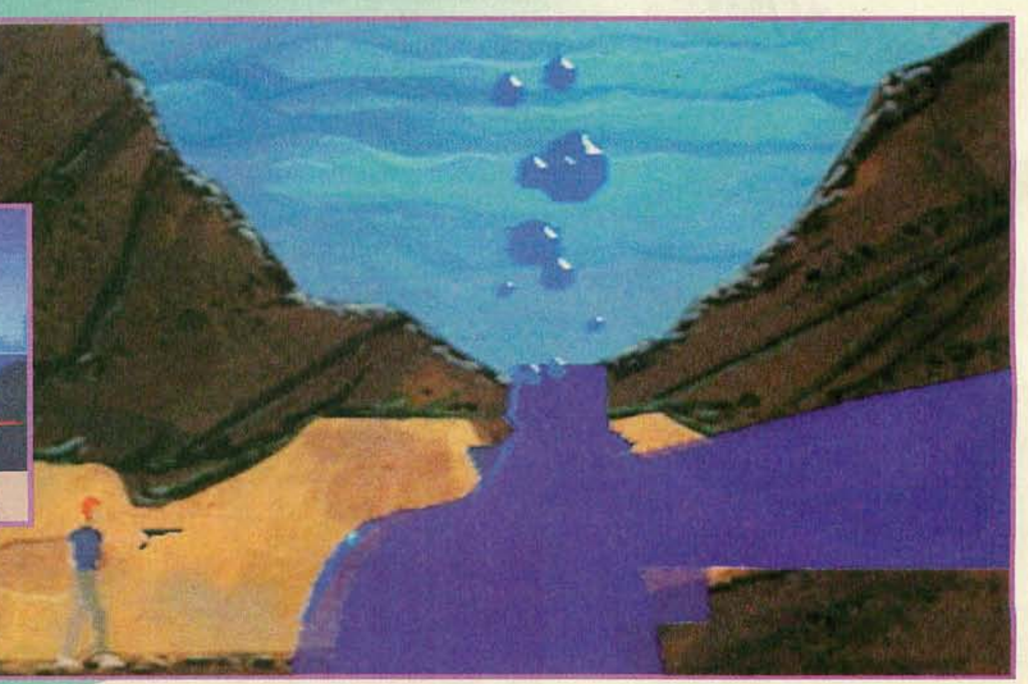
Wenn Ihr solch einen werbeträchtigen Wärter seht, meint er's bestimmt gut mit Euch

... bis Lester mit seinem Meteroiden für ziemlichen Aufruhr sorgt

Out of this World

Der selbst gesteckte Anspruch für das 3DO lautet ja, bei Umsetzungen von älteren Titeln die allerbeste Version eines Spiels hervorbringen zu wollen. Dies scheint mir auch für *Out of this World* oder *Another World*, wie es "eingedeutscht" heißt, zuzutreffen. Fast zwei Jahre Entwicklungszeit soll *Out of this World* laut Interplay in Anspruch genommen haben, aber auf dem 3DO kann sich Lester Knight Chaykin wirklich sehen lassen. Die bekannte Vektorgrafik, neue handgemalte und dann digitalisierte Hintergründe, neue





Eine der spannendsten Stellen im Spiel ist nach wie vor die Flutung des unterirdischen Gewölbes



Wie geht nur der verflixte Code für die Weltraumschüssel (oben). Schöne Hintergründe wo man hinschaut(links).

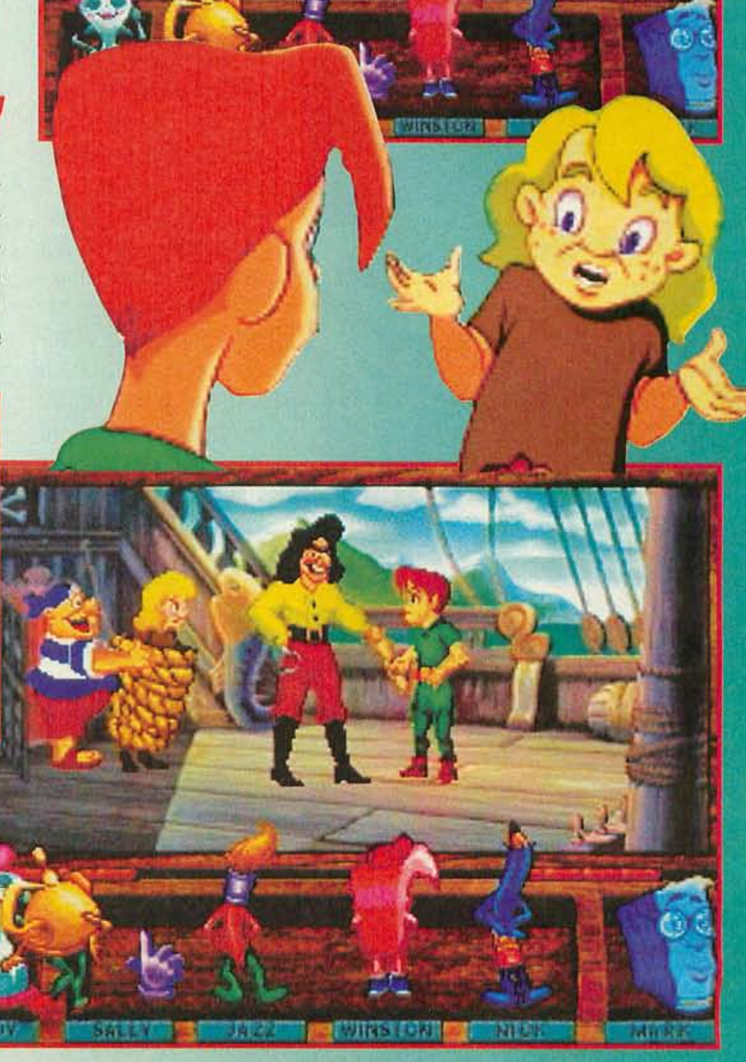
Soundeffekte und glasklarer CD-Sound versetzen einen wahrlich in eine andere Another World-Welt. Der Spielaufbau ist jedoch völlig beim alten geblieben, auch an der Anzahl der Level und Vorgehensweise, wie die Wärter auszutricksen sind, um in die Freiheit zu gelangen, ist nichts verändert worden. Sogar die Paßwörter von den Modulversionen sind die gleichen. So lotst Ihr einen ausgezeichnet steuerbaren jungen Wissenschaftler, besagten Lester Knight, durch eine unfreundliche Welt in einer Parallel-Dimension, in die er nach einem fehlgeschlagenen Experiment gelangt ist (nein, diese Nachwuchswissenschaftler...). Mit einer Laserknarre, dank der Mithilfe eines Abtrünnigen und durch viel Knobelei müßt Ihr den Weg zurück in unsere Realität finden. Wer *Out of this World* noch nicht kennt, muß es auf dem 3DO einfach anschauen.



Peter Pan

Peter Pan ist die Electronic Arts-Umsetzung des klassischen Märchens für einen Spieler. Das Spielfeld ist eine Art Kinoleinwand in einem Theater. Als Zuschauer sind eine Handvoll Malkastenfreunde zugegen, die Peter Pan dabei helfen, seine Freunde aus den Klauen von Kapitän Hook zu befreien. Als Malkastenfreunde dürft Ihr in die Handlung eingreifen und mal das Schwert eines Piraten in eine Banane verwandeln, wie lustig, oder gar den ganzen Piraten in eine Ballerina verzaubern, die sich dann tanzenderweise davonschleicht. Je nachdem eben, welchen der lieben Zwerge Ihr benutzt. Das ganze Kinderspiel ist mit der Originalmusik aus dem Film unterlegt und besteht aus 30 Szenen/ Leveln. Da der Text komplett in Englisch gehalten ist, dürften deutsche Grundschüler, die nicht zweisprachig aufwachsen, ihre Probleme mit Peter Pan haben.





Wie gemein vom Captain einen von Peter Pans Freunden in Fesseln zu legen. Jetzt muß nur der richtige Wicht aus dem Publikum ausgewählt werden.

3DO NEWS



Ziemlich zwielichtige Type, fährt aber wie Sau. Rechts ist er in Action auf der Überholspur zu besichtigen.

Road Rash

Grafisch ist dieses Road Rash überhaupt nicht zu vergleichen mit dem drei Jahre alten Mega-Drive-Spiel. Während unserer Vorführstunde nahm sich die Steuerung ein wenig träge aus, da aber noch eifrig am Spiel rumprogrammiert wird, läßt sich über die Spielbarkeit natürlich wenig sagen. Bei der 3DO-Umsetzung von Road Rash dehnt sich der illegale Biker-Kurs sogar in Wohngebiete aus, was ziemlichen Gegenverkehr, bzw. lahm vor Euch rumkurvende Anwohner sowie üppige Anpflanzungen rechts und links der Straße mit sich bringt. Das digitalisierte Intro mit waschechten Bikern muß man auf alle Fälle gesehen haben. Eine derart gut gemachte Einstimmung auf ein Spiel habe ich selten gesehen. Auch die Auswahlmenüs und Zwischensequenzen sind recht humorig gehalten. Verliert Ihr zum Beispiel ein Rennen, bekommt Ihr hinter der Ziellinie Stützräder anmontiert, gewinnt Ihr hingegen, dürft Ihr Euch eine Blondine schnappen und mit Ihr von dannen düsen.



Shock Wave

Ein weiterer halbfertiger EA-Happen für Euren 32-Biter. Zu Shock Wave läßt sich eigentlich noch weniger sagen, als zu Road Rash, da außer dem Intro kaum etwas vom eigentlichen Spiel fertig war. Der blaue Planet steht jedenfalls kurz vor seinem Untergang; die Abendnachrichten berichten gerade über vermeintliche Meteoriteneinschläge, doch in Wirklichkeit wird Mutter Erde schon von feindlichen Invasoren aus dem All





Banges Geglotze auf den Radarschirm wird die Invasoren mit Sicherheit nicht verscheuchen



Fr eie Sicht oder Instrumentenübersicht (oben). Nicht das ein verlorenes Rennen Schmach genug wäre, Looser werden bis auf's Blut blamiert (links).



Zoom, zoom, zoom, ich zoom im Stadion rum. Bei der Vorabversion war es möglich, mit der Kamera unter den Rasen zu fahren und Maulwurf zu spielen.



heimgesucht. Ihr befindet Euch zu Anfang des Spiels in der Kommandozentrale der Flugabwehr und begreift, daß Ihr Mitglied in einem von nur vier Fighterteams seid, die die Aufgabe wahrnehmen können, die Erde von den Invasoren zu befreien. Dazu müßt Ihr Zone für Zone nach Feinden durchkämmen. Euer Weg führt Euch unter anderem durch ein unwirtliches Wüstenlevel, wie auf dem Bild zu sehen. Aus dem wüsten Sand werdet Ihr von gut getarnten Gegnern beschossen, die Euch daran hindern wollen, in der Stadt am Ende des Levels anzukommen. Ihr könnt , wie im zweiten Level von Super Star Wars, in jede Himmelsrichtung fliegen, und müßt aufpassen, daß Ihr Euch nicht völlig verirrt.

Fifa Soccer

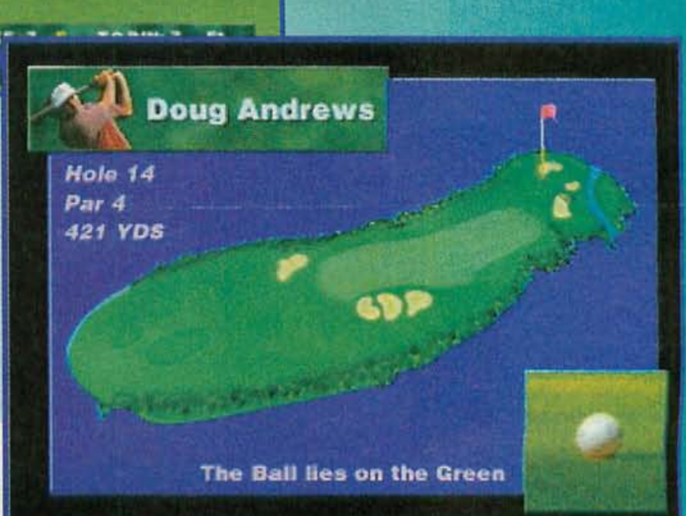
Electronic Arts möchte sich auch beim FIFA Soccer noch selbst übertreffen. Dieses Spiel bietet die gewohnte Fülle an Einstell- und Auswahlmöglichkeiten. Neu ist die noch perfektere Animation, das noch grünere Grün und vor allem die irre Perspektive. Mit der frei zoomenden Kamera entsteht der Eindruck, man befinde sich vor dem Sucher einer Fernsehkamera in einem echten Fußballstadion. Wenn die Spielbarkeit an die von Super- und Mega-FIFA herankommt, stehen die Fußballvereine vor einem echten Mitgliederproblem.

PGA Tour Golf

Da Sportspiele bekanntlich die Domäne schlechthin von Electronic Arts sind, wird es niemanden verwundern, daß auch die PGA-Kurse in grafisch aufgepeppter Form auf die CD gepreßt werden. War EA's PGA Golf schon immer die beste Golfsimulation für PC und Konsolen, so hat man doch nie auch nur annähernd den Eindruck gehabt, wirklich auf dem heiligen Rasen zu stehen. Bei sehr



Mit so einer 3D-Grafik golft sich's wirklich famosestens



3DO NEWS

guter Spielbarkeit war die Grafik allerdings gleichermaßen etwas kantig und grobkörnig, zumindest was die Konsolenspiele angeht. Hinsichtlich der Grafik geht's aufwärts – checkt this out, Leute.

Sewer Shark

Die Röhrenraser sind wieder unterwegs! Nach dem grafisch ziemlich reduzierten Auftakt auf dem Mega CD zeigt nun das 3DO bei dieser Form des interaktiven Films, was wirklich in ihm steckt. Ihr schlüpft in die Rolle eines armen Irren, der in einer düsteren Zukunft seinem tristen Schicksal zu entkommen sucht, indem er sich freiwillig als "Sewer Jockey" meldet. In jener Zukunft fristet die Menschheit ein trauriges Dasein unter Tage, weil die Erdoberfläche unbewohnbar geworden ist. Zahllose gigantische Versorgungskanäle durchziehen die Unterwelt. In dem Röhrenlabyrinth haben sich Horden mutierter Riesenratten, Monsterskorpione und ausgerasteter Roboter verselbständigt, die zu einer echten Gefahr für das System geworden sind. Sogenannte Sewer Jockeys rasen in ihren selbstgebastelten Maschinen mit irrwitziger Geschwindigkeit durch die Kanäle und ballern auf die Mutantenmonster. Der Job ist absolut lebensgefährlich, denn die kleinste Konzentrationsschwäche bedeutet das sofortige Ende. Schon die ersten Kurven können den Tod bringen. Trotzdem finden sich immer wieder Freiwillige, denn wer die Kopfprämie von einer Million Credits erreicht, dem winkt ein sonniges Plätzchen in Solar City, dem einzigen Ort auf der Erde, in dem Leben unter freiem Himmel noch möglich ist. Doch auch in der Zukunft regieren Niedertracht und Verrat...

Mit CD-Sound und der Grafik des 3DO wird der handlungsmäßig eher bescheidene Shooter zu einem rasenten Actionspektakel, das man einfach von Anfang bis Ende gesehen haben will. Auf dem Mega CD war das Spiel auch nicht anders, der grafische Unterschied ist aber gigantisch - und von der Kulisse lebt das Spiel nun mal. Sehr abwechslungsreich und von allzu langer Dauer ist das Spektakel nicht: Zeitgenossen mit hervorragender Konzentrationsgabe können *Sewer Shark* mit etwas Übung in zwei bis drei Stunden komplett geknackt haben. Hat durch das Spielprinzip eine gewisse Ähnlichkeit mit *Microcosm*, ist für meinen Geschmack aber besser.

Oben: Kurz vor dem Ziel Solar City. Wer diese Gegner nicht trifft, hat ausgespielt.



Rechts: Nachtanken im Recharge-Wirbel





Oben: Als Qualitätsvergleich ein Mega-Drive-Screenshot



Rechts: Noch hat der korrupte Commissioner Stansler gut lachen ...

Controller News

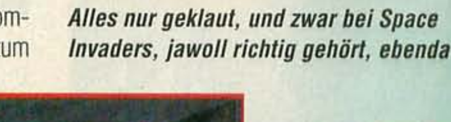


Alles Banane: Joyboard für 3DO

Jetzt gibt es das IMP-(Intelligent Mega Power) Joyboard auch fürs 3DO. Das hier abgebildete programmierbare Board mit Turbo- und Zeitlupenfunktion wurde uns freundlicherweise von GT Elektronik zur Verfügung gestellt. Es ist als Umbau ebenda erhältlich (GT, Hohlegasse 28, CH- 4104 Oberwil, Tel: 0041/6 14 01 41 71)

Jurassic Park

Jurassic Park auf dem 3DO versetzt einen viel mehr in die Stimmungs- und Spannungszustände der Filmvorlage als irgendeine gleichnamige Konsolenvariante. Dieses JP-Spiel ist zugleich ein völlig neues Abenteuer, das verschiedene Spielegenres auf einer CD zusammenführt. Das Ziel des Spiels ist es, innerhalb eines Zeitlimits alle Menschen sicher zum Hubschrauberlandeplatz zu lotsen und zur selben Zeit Dennis Nedriy's Computer zu knacken, um ein SOS zum Frachter auf dem Meer aussenden zu können. Ihr könnt immer wieder zwischen den beiden Aufgabentypen hin und her wechseln und selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge die Probleme am besten angepackt werden. Um den Zentralrechner wieder zu aktivieren und das SOS abschicken zu können, müßt Ihr in fünf verschiedenen Baller- und Geschicklichkeitsspielen jeweils mindestens 20 000 Punkte erreichen. Der schwierigere Part ist aber das sichere Geleiten der fünf Personen zum Landeplatz. Ihr lotst sie über verschiedene Etappen von "Safe-Hose" zu "Safe-House". Dabei muß ein Geländejeep gesteuert werden (der übrigens beschissen zu steuern ist), dem ein T-Rex mit 60 km/h im Nacken hängt oder ein Dschungelabschnitt durchquert werden, der von bösen und guten Spittern bevölkert wird. Ballert Ihr versehentlich auf einen "Guten", lehnt sich dieser gegen Euch auf und fängt ebenso an, Gift zu verpritzen. Auch in dieser Jurassic Park-Umsetzung darf in den Gebäuden verstecken mit den Raptors gespielt werden. In den Labyrinten müssen die Schlüssel zum Ausgang gefunden werden. Die Dinos hier sind dermaßen gut animiert, daß mir bei der ersten Begegnung fast das Herz stehenblieb. *ds*



Alles nur geklaut, und zwar bei Space Invaders, jawoll richtig gehört, ebenda

Am Schießstand bitte nur die "Bösen" elektrifizieren, da Ihr vor lauter Gift bald schwarz seht



DER HAMMER (oben), die Programmierer morphen sich in Dinos (auch oben), und nix wie weg heißt die Devise (rechts)



WARPZONE

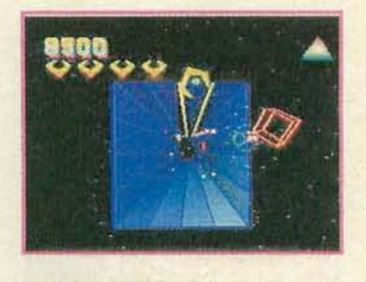
JAGUAR

Tempest 2000

Auf den folgenden drei Seiten stellen wir Euch den aufpolierten Kultklassiker *Tempest 2000* vor. Als Zugabe gibt es eine ewiglange Release-Liste für alle derzeit angekündigten Jaguar-Modul/CD-Spiele.

Wer kann sich noch an die damaligen Spielhallen-Highlights erinnern? In dieser längstvergangenen Videospiel-Epoche begeisterten noch *Astroids* und *Defender* die digitalen Zockermassen. Und die Automatenschmiede von Atari zauberte einen weiteren, auf das Vektorgrafik-Prinzip basierenden Spielautomaten ans Tageslicht. Die münzfressende Fassung von *Tempest* war in der Originalversion noch mit einem "Dreh-Paddle"-Kontroller ausgestattet. Diese ungewöhnlichen Steuerelemente haben es (leider) nur noch bis in die Atari-VCS-2600-Dekade geschafft, dann verschwanden sie ganz aus dem Videospielegeschehen. Durch eifriges Drehen des Knopfes steuerte der Spieler in der Ur-*Tempest*-Version das unförmige, rechteckige Spaceship entlang der Gitteraußenlinie. Als Hauptspielfläche gab es lediglich verschiedene Arten von Vektorrastern auf dem Bildschirm zu sehen, welche in den unterschiedlichsten Formen und Variationen auf der Mattscheibe aufleuchteten. Ebenso schlicht und einfach konnte die Farbgestaltung bezeichnet werden: Mit nicht mehr als vier Grundfarben (Blau, Rot, Gelb, Grün) war alles abgetan. Ausgestattet mit einer schußkräftigen Laserkanone und einer einzigartigen, allesrettenden Smartbomb zog der Spieler in das hitzige Lasergefecht. Als Gegner gab es Horden von außerirdischen Vektormonstern, welche sich vom Mittelpunkt aus spinnenähnlich auf den äußersten Rasterrand zu bewegten. Hatte ein Feindschiff die kritische Linie erreicht, gab es nicht mehr viele Alternativen, dem sicheren Bildschirmtod zu entgehen. Bei der vorliegenden Heimversion hat sich vom Grundprinzip her nicht viel geändert. Neben der 1:1-Umsetzung des großen Spielhallenvorbilds wurden noch vier überarbeitete Spielemodi mit eingebaut. Bei der Bewaffnung ließen sich die Entwickler mächtig was einfallen und stellten neben der Standardbewaffnung eine stark erweiterte Laserschußpalette zur Verfügung. Zudem wurde noch mal kräftig in die Jaguar-Farbenkiste gegriffen und siehe da, der Klassiker feiert sein Comeback in einem ansprechend neuen optischen Gewande. Auch akustisch wird das Spielerohr mit zahlreichen fetzigen Rockrhyhtmen verwöhnt. Wer ein zweites Joypad besitzt, darf sich gar zu zweit gleichzeitig ins Lasergeblitze stürzen.

An der Programmierung war kein minderer Bekannter als Jeff Minter beteiligt. Einigen von Euch wird sicherlich der Name noch aus der guten alten 8-Bit-Zeit ein Begriff sein. Ein kleiner Tip am Rande sei noch erlaubt. Für all diejenigen von Euch, welche schon vor über zehn Jahren nicht genug von *Tempest* bekommen konnten, ist die Jaguar-Umsetzung schon fast ein Muß. Alle anderen sollten erst mal ein Probespielchen wagen, da das Spiel nicht jedermanns Sache ist.





Als Unterstützung gibt es einen Droiden, der Euch zur Seite steht



Bei Tempest 2000 wurde kräftig in die Farbzauberkiste gegriffen

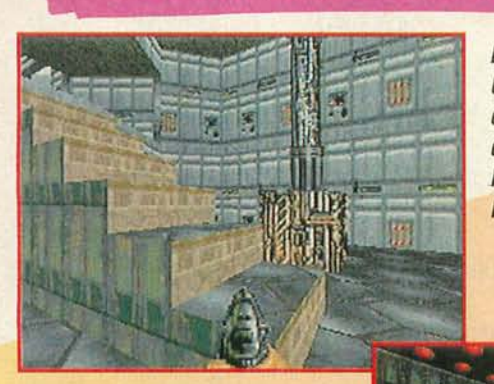


Zahlreiche Extras helfen einem in heißen Lasergefechten.



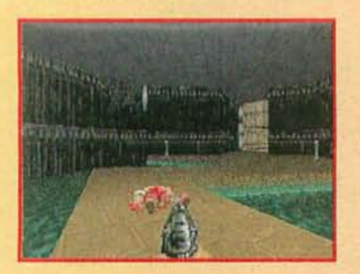
Links oben seht Ihr das original Tempest

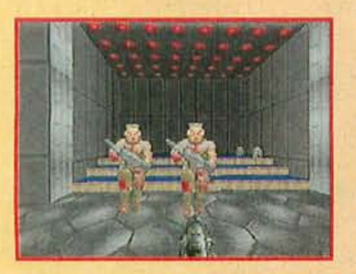
Doom: Evil Unleashed



Es gibt fast keinen Unterschied zu erkennen zwischen der Jaguar und PC-Version des ID-Hammerspiels

ID-Software macht zur Zeit Überstunden und arbeitet mit Hochdruck an der Jaguar-Umsetzung des "aktuellen" PC-Sucht-Hits. Erste spielbare Demo-Levels versprechen nahezu eine 1:1-Umsetzung, die von der Geschwindigkeit her den Vergleich mit einem teuren 486 DX/2 66 MHz High-End-PC nicht scheuen muß. Einen Wermutstropfen gibt es allerdings, es werden nicht alle Levels in der Jaguar-Version enthalten sein.







Leider werden nicht alle Levels der PC-Version in der Jaguar-Umsetzung enthalten sein

Kasumi Ninja

Alle Handkantenschläger und Hobbykaratekas dürfen sich auf das wohl blutigste Beat'em-Up der Konsolengeschichte freuen. Flotte Special-Moves und genial animierte Spielfiguren lassen ein Superspiel erhoffen. Leider befindet sich *Kasumi Ninja* noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, so daß noch einige Zeit in das Land ziehen wird, bis das Modul auf dem Ladentisch landen wird.



Dieser Kamerad hat sich vor Ärger gleich halbiert



Alle Prügelfans werden sich sicher die Finger lecken bei diesem Anblick

Jaguar-News-Deutschland!

Zur Zeit herrscht einige Verwirrung in bezug auf die offiziellen PAL-Jaguar-Maschinen. Fakt ist, daß ein großes deutsches Versandhaus eine geringe Menge von echten PAL-Jaguar bekommen hat, die bereits wieder ausverkauft sind. Atari erfüllte somit einen Liefervertrag, der ansonsten geplatzt wäre und der Firma ein "kleines" Vermögen gekostet hätte. Mit größeren Mengen von PAL-Jaguars kann erst im Herbst dieses Jahres gerechnet werden,da laut Atari ausschließlich zur Zeit für den US-Markt produziert wird. Momentan sieht es von der Kompatibilität her folgendermaßen aus: Die amerikanischen und "deutschen" Module funktionieren auf PAL und NTSC-Jaguars. Bedingt durch das 50-Hz-PAL-Syndrom laufen die Spiele auf den deutschen TV's langsamer ab.

Wolfenstein 3-D

Das zweite Spiel, ebenfalls aus dem Hause ID, *Wolfenstein 3-D* steht in USA bereits kurz vor der Auslieferung. Falls das Spiel nicht entschärft wird (die Originalversion der PC-Fassung wurde hierzulande beschlagnahmt), ist sicher nicht mit einer offiziellen Veröffentlichung in diesem unserem Lande zu rechnen.



Nichts für zartbesaitete Personen ...



... ist die Jaguar-Umsetzung des ID-Klassikers

WARPZONE

JAGUAR

Tiny Toons Adventure

Noch nicht allzuviel gibt es über die kleinen niedlichen Zeichentrickstars zu berichten. Daß es sich bei diesem Spiel um ein lustiges Jump'n'Run-Game handelt, dürfte jeden klar sein. Das Comic-Epos befindet sich noch in einer sehr frühen Startphase, in der noch regelrecht nach skizzierten Konzeptvorlagen im Entwicklungsystem gewerkelt wird. Bleibt nur abzuwarten, wie gut die Mini-Toon-Stars in Szene gesetzt werden.





Klein-Bunny geht hier auf Erkundungsreise mit der Tiny-Toons-Verwandschaft

Angekündigte Jaguar-Spiele

Titel	Softwarefirma	Spieletyp
Aero the Acro-Bat	Sunsoft	Action-Jump'n'-Run
Akira	Hand Made	Action
Alien vs. Predator	Rebellion Software	Action
Al Michaels A. Hardball	Accolade	Sport
Alone in the Dark	Infogrames	Adventure
American Football	Park Place	Sports
Another World	Interplay	Action-Strategie
Arena Football	V-Real Prod.	Sport
Batman: The Dark Knight	Atari	Action
Battlemorph	Atari	Action-Strategie
Battlewheels	Beyond Games	Action
Battlezone 2000	Atari	Action
Boogers and Snotnose	All Systems Go	Jump'n'Run
Brett Hull Hockey	Accolade	Sports
Brutal Sports Football	Telegames	Sports
Bubsy in Claws	Accolade	Jump'n'Run
Car Wars	Midnite S. Inc.	Action
Casino Royale	Telegames	Strategie
C. Barkley Basketball	Accolade	Sports
Cisco Heat	Atari	Autorennen
Club Drive	Atari	Action
Cyberpunk City	Atari	Adventure
Double Dragon 5	Telegames	Action
Doom: Evil Unleashed	id Software	Action
Wulfenstein 3-D	id Software	Action
Dungeon Depths	Midnite Sw	Adventure
Evidence Commando	Microids	Action
European Soccer Ch.	Telegames	Sports
Falcon (?)	Spectrum H.	Simulator
Flashback	U.S. Gold	Action
Galactic Gladiators	Photosurrealism	Action
Grand Prix	Microprose	Autorennen
Gunship 2000	Micropose	Action
Hosenose and Booger	All Systems Go	Jump'n'Run
Horroscope	V-Reel	Best'em-Up
Indiana Jags	Virtual Exp.	Action
Jack N. Power Ch. Golf	Accolade	Sport
James Pond 3	Millenium	Jump'n'Run
J. Connor's Pro Tennis	Atari	Sports
Jukebox	All Systems Go	Zubehörteil
Kasumi Ninja	Atari	Beat'em-Up
Kick Off 3 World Cup	Anco Software	Sports
Legions of the Undead	Atari	Action
Mechtiles	Beyond Games	Action
Pinball Fantasies	21st Century	Flipper
Pitfall Harry	Activision	Jump'n'Run
Phong 2000	Phalanx	Action
Power Slide	Elite	Action
Checkered Flag	Atari	Autorennen
Robinson's Requiem	Silmarlis	Strategie
Soccer Kid	Krisalis S. Ltd.	Jump'n'Run
Star Raiders 2000	Atari	Action
Steel Talons	Atari	Action
Syndicate	Bullfrog	Action
Tiny Toon Adventure	Atari	Jump'n'Run
Troy Aikman Football	Tradewest	American Football
Ultimate Brain Games	Telegames	Puzzles
Ultra Vortex	Beyond Games	Action
World Cup	Anco Software	Sports
Zozziorx	Virtual Exp.	Action
Zool 2	Gremlin	Jump'n'Run

Jaguar-CD-ROM-Games

Chaos Agenda	Atari	Action
Creature Shock	Argonaut S.	Action
Battlechess	Interplay	Schachspiel
Battle Morph	Attention to Detail	Action
Blue Lightning	Atari	Action
Evidence	Microids	Action
Freelancer 2120	Imagitec Desgin	Action
Dragons Lair	Readysoft	Interaktiv-Adventure
Dragons Lair 2	Readysoft	Interaktiv-Adventure
Dracula the Undead	Atari	Adventure
Heart of Darkness	Virgin	Adventure
Jukebox	All Systems Go	Action
Return to Zork	Activision	Adventure
Space Ace	Readysoft	Interaktiv-Adventure
Space Pirates	Atari	Action/Adventure
ST: The Next Generation	Micropose	Adventure
The Shadow	Ocean	Adventure
Theme Park	Ocean	Action

US Corner

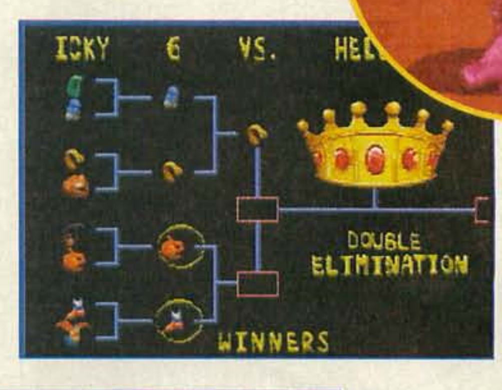
Craig Lafferty wird in Zukunft über die neuesten Entwicklungen auf dem US-Markt berichten. Diesmal warf er einen Blick auf *Clayfighters Tournament Edition*.

Hallo aus Amerika! Ich habe für Euch die **Clayfighters Tournament Edition** unter die Lupe genommen, die nur in den USA in Filialen der Blockbuster-Videotheken-Kette erhältlich ist. Blockbuster veranstaltet einen landesweiten Wettbewerb, um die besten Videospieler Amerikas zu finden. Für diese Competition hat Interplay diese spezielle Version ihres Plastilin-Hits *Clayfighters* entwickelt. Für die Tournament-Edition haben die Programmierer tief in die Trickkiste gegriffen und die Spielgeschwindigkeit verdoppelt! Die einzelnen Charaktere wurden ausgeglichener gestaltet, neue Hintergründe gezeichnet und tonnenweise neue digitalisierte Sprüche addiert. Schlagkombinationen spielen eine viel größere Rolle, denn neue Mehrfachvarianten geben dem Spieler viel mehr Durchschlagskraft. Bis zu acht menschliche Kämpfer dürfen an einem Turnier im K.O.-System teilnehmen. Wie bei der Tournament-Edition von *Street Fighter* hat auch Interplay das Kampfgefühl bei *Clayfighters TE* stark verbessert. Ihr habt einfach mehr Kontrolle über die Bewegungen Eures Kämpfers. Dazu gibt's acht verschiedene Geschwindigkeitsstufen, in denen Ihr spielen könnt. Der Unterschied zum alten *Clayfighters* ist beachtlich, denn die Steuerung zählte zu dessen großen Schwächen. Leider wurden keine neuen Charaktere integriert, Interplay hebt sich die wohl für *Clayfighters II* auf, das Ende dieses Jahres erscheinen soll. Zu Beginn des Spiels erzählt Euch ein schönes Intro, wie die Clayfighters überhaupt entstanden. Ein massiver Asteroid aus reinem Lehm (engl. Clay = Lehm) schlug auf der Erde direkt in einen Zirkus ein. Als Folge davon verwandelten sich alle Zirkusfiguren in seltsame Lehmartisten.

Während sich das Aussehen der Kämpfer nicht verändert hat, könnt Ihr jetzt die Farbe der Kleidung beliebig verändern. Wenn Euch Mr. Frosty mit gelbem Hut besser gefällt, kein Problem! Einige der Hintergründe wurden völlig neu gestaltet, bei anderen gestatteten sich die Entwickler kosmetische Veränderungen. Tiny's Level ist jetzt ein Verlies mit einem kleinen Bach im Hintergrund, und das Ganze ergibt ein viel besseres dreidimensionales Feeling.

Grafik und Sound alleine machen aber noch kein gutes Beat'em Up aus, doch die Programmierer von Interplay haben auch die Spielbarkeit deutlich verbessert. Die teilweise etwas lahmen Computergegner aus dem ersten Teil schlagen nun knallhart zurück. Im ersten Teil gab es einige Tricks, mit denen Ihr jede Figur fertigmachen konntet. Bei der Tournament Edition kontert der Computer die meisten Special Moves mit gnadenlosen Schlagkombinationen. Taktik und gutes Abwehrverhalten sind gefragt.

Eine deutsche Version des 24-MBit-Moduls ist nicht geplant, doch echte Clayfighter lassen sich davon nicht abhalten und besorgen sich den Import. *craig/rz*



Die einzige wirkliche Neuheit der Tournament Edition steckt schon im Namen. So sieht das Menü aus (links).



Alles neu macht der Mai, äh Juni, äh Juli – wer tief in die Tasche greift, darf es so kunterbunt treiben



Die Helgas werden gerade ohnmächtig, weil Elvis doch noch lebt

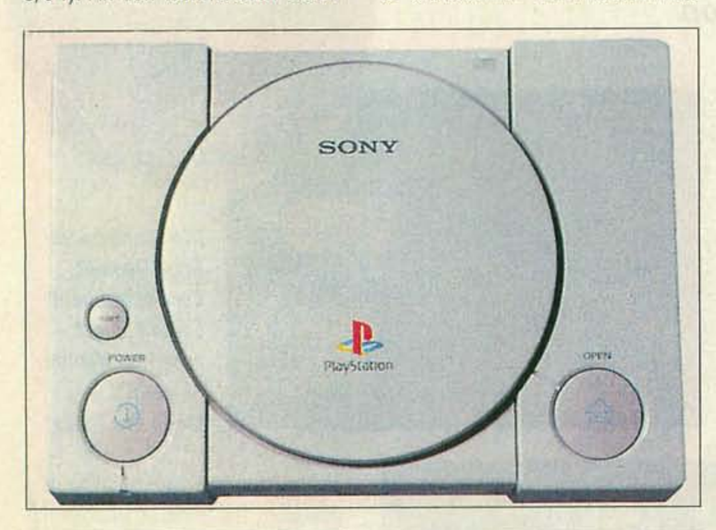
Nippon Corner

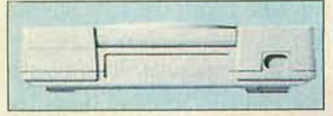
SPECIAL

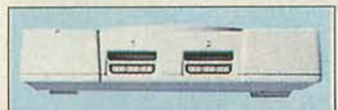
Sony PLAYSTAT

Man merkt nun doch, da tut sich etwas in der Game-Branche. Am 10. Mai zeigte Sony Computer Entertainment seine 32-Bit-Konsole erstmals vor der Presse.

Playstation. – So lautet die offizielle Produktbezeichnung des neuesten Wunderkindes von Sony – ein Parallelrechner, angetrieben von einem 32-Bit-RISC-Chip, das bis zu diesem Zeitpunkt auf den Code-Namen "PS-X" hörte (siehe VG 3/94). An den technischen Daten hat sich bisweilen nichts geändert, sieht man davon ab, daß das Gerät nun doch mit einem Double-Spin-CD-ROM bestückt sein wird, und nicht wie ursprünglich angenommen, mit einem einfachen Laufwerk. Äußerlich sieht man der Playstation kaum an, daß sie bis obenhin mit High-Tech vom Feinsten vollgestopft ist. Man könnte fast meinen, es handle sich hier um eine semi-portablen Audio-CD-Player. Nur das graue Kabel, das die Playstation mit dem ergonomisch geformten Joypad verbindet, verrät seine Bestimmung als Spielkonsole. Direkt über den beiden Joypad-Buchsen erkennt man sogleich auch die Einschubfächer für die externen RAM-Karten. Hier







Das Gehäuse mißt 25 x 20 cm, etwas größer als ein Walkman. Anschlüsse gibt's für Video, S Video und RGB.

Das ergonomisch geformte Joypad mit 14 Tasten soll gut in der Hand liegen. Oberhalb der Joypad-Buchsen liegen die RAM-Karten-Einschübe. Sie sollen zur Datenspeicherung dienen



Grafisch reizvoll: das 3D-Shoot'em'Up "Ora – 194"

"Ark the Ladd", ein Rollenspiel von Sony Computer Entertainment



Im 3D-Rennsimulator "Poly Poly Circus Grand Prix" düsen Spielzeugautos um die Wette



Nameo stellt einen Shoot'em'Up vor: "Star Blade"



"Red Plasma" ist ein Actionspiel von Sony Computer Entertainment

ION

werden Daten (Spielstände) abgespeichert, die nicht mehr in den internen 28-MBit-Speicher hineinpassen. Die Steckplätze auf der Rückseite des Gerätes (am Vorzeigemodell noch nicht vorhanden) sind für Video-, S-Video- und RGB-Ausgänge reserviert. Ein optionelles Kabel erlaubt auch einen Data-Link (Vernetzung) mit sieben weiteren Playstations, die entweder direkt oder per Modem angeschlossen werden können. Getreue Umsetzungen von Spielautomaten (z.B. Super Street Fighter *II*) *sind somit* auch in dieser Hinsicht ohne weiteres möglich. Apropos Umsetzungen: Jeder weiß, daß ein reichhaltiges Sortiment an qualitativ hochwertigen Spielen eine Spielkonsole erst zum Leben erweckt. Für Sony's Playstation haben 164 Spielehersteller die Lizenz erworben, davon sollen bereits 108 Firmen mit der Entwicklung begonnen haben (einen Auszug findet Ihr in der Tabelle). Wenn alles glatt über die Bühne läuft, sollen die ersten Geräte noch vor Weihnachten in den Schaufenstern von Tokio stehen, für einen Preis von weniger als 50000 Yen (etwa 800 DM). *tet*

Playstation-Software-Entwickler (Auszug)

Hersteller	Titel	Spieletyp	geplant für
Art Dink	A.IV	Wirtschaftssimulation	Ende '94
	keine Angaben	Simulation	unbestimmt
ASCII	Shogi	Brettspiel	Dez '94
	PS-X GO	Brettspiel	März '95
	Derby Stallion	Pferdesimulator	unbestimmt
ASK	Hyper Mahjong	Mahjong-Simulation	Feb '95
	Hyper GO	Brettspiel	Mai '95
Asmik	Castle Calgiostro	Adventure	'95
Ascam	1950 American Dreams	Puzzlespiel	Mai '95
Imagineer	keine Angaben	keine Angaben	unbestimmt
Insider	The World Map	keine Angaben	Aug '95
	Center Test Trial Game	keine Angaben	Aug '95
Virgin Games	7th Guest II: 11 Hour	Adventure	Ende '94
	Demolition Man	Action	unbestimmt
	Indycar Racing	Rennsimulation	unbestimmt
Epoch	keine Angaben	keine Angaben	unbestimmt
EA Victor	keine Angaben	keine Angaben	unbestimmt
Oracion	Peter and The Wulf	keine Angaben	unbestimmt
	The Nutcracker	keine Angaben	unbestimmt
	Carnaval of the Animals	keine Angaben	unbestimmt
Gynax	Princess Maker 3	Erziehungssimulation	Sommer '95
Capcom	keine Angaben	Beat'em'Up	unbestimmt
	keine Angaben	Megaman-Clone	unbestimmt
	keine Angaben	Rollenspiel	unbestimmt
GE-TEN	keine Angaben	Strategiespiel	Sommer '95
Coconuts Japan	PS-X Pacho-O Kid	Pachinko-Simulation	unbestimmt
	Pachi-Slo	Gamble-Simulation	unbestimmt
	Casino Special	Casino-Simulation	unbestimmt
	Soccer Special	Fußballsimulation	unbestimmt
Kotobuki Systems	keine Angaben	Adventure	unbestimmt
	keine Angaben	Strategiespiel	unbestimmt
	keine Angaben	Action	unbestimmt
Konami	Super Parodius	Shoot'em'Up	Ende '94
	Live Powerful Baseball '95	Baseball-Simulation	Ende '94
	(Super-Geheimprojekt!!!)	keine Angaben	unbestimmt
Success	Cana-Del	keine Angaben	Sommer '95
	The Four Masters	Denkspiel	Ende '94
Sanei/Warp	keine Angaben	Interaktiv-Film	Ende '94
Sun Electronics	Mahjong	Mahjong-Simulation	Ende '94
Chanoire	Mahjong-Goku	Mahjong-Simulation	Dez '94
Jaleco	keine Angaben	keine Angaben	unbestimmt
Zoom	Zero Divide	Action	Dez '94
Stage Instruments	You're the Star!!	Rollenspiel	unbestimmt
Save Developments	Raiden-Series	Shoot'em'Up	Dez '94
Sony Computer Entertainment	ORA-194	3D-Shoot'em'Up	Ende '94
	Popolocroise	Rollenspiel	Anfang '95
	Come On! Morikawa No.2	AI-Puzzle	Ende '94
	Poly-Poly Circus Grand Prix	Rennsimulation	Ende '94
	Red Plasma	Action	Anfang '95
	V-Zone	Pachinko-Simulation	Ende '94
	Fujimaru Apocalypse	Strategie-Rollenspiel	Anfang '95

Hersteller	Titel	Spieletyp	geplant für
Sony CE	Arc The Ladd	Rollenspiel	Anfang '95
Sony Music Entertainment	keine Angaben	Action-Adventure	Ende '94
Sofel	Sofel Fantasia	Rollenspiel	Ende '95
Taito	keine Angaben	Shoot'em'Up	Jan '95
	keine Angaben	Strategiespiel	Apr '95
	keine Angaben	Sportsimulation	Jul '95
Takara	keine Angaben	keine Angaben	unbestimmt
Data West	keine Angaben	keine Angaben	unbestimmt
Technos Japan	BLOXX	Puzzlespiel	unbestimmt
Technosoft	Bloody Family	Beat'em'Up	Dez '94
Tecmo	keine Angaben	keine Angaben	unbestimmt
Tengen	Race Drivin'	Rennsimulation	Dez '94
	Tama	Action	Dez '94
Toei Systems	BLACKOUT	Adventure	Sommer '95
Namco	Ridge Racer	Rennsimulation	unbestimmt
	Cyber Sled	VS-Shoot'em'Up	unbestimmt
	Star Blade Alpha	Shoot'em'Up	unbestimmt
Nihon Artmedia	keine Angaben	Action-Rollenspiel	Ende '95
Nihon Computer Systems	keine Angaben	keine Angaben	'95
Nihon Telenet	keine Angaben	keine Angaben	unbestimmt
Nihon Bussan	Virtual Mahjong	Mahjong-Simulation	'95
	Dead Heat Road	Rennsimulation	'95
	Super 301 Squadron	Flugsimulation	'95
NEW	PS-X Boxing	Boxsimulation	Ende '94
Neo Rex	Cosmic Race	Rennsimulation	Dez '94
Pack in Video	keine Angaben	keine Angaben	unbestimmt
Panther Software	HAMLET	Rollenspiel	Ende '94
Bandai	keine Angaben	keine Angaben	unbestimmt
Banpresto	keine Angaben	keine Angaben	unbestimmt
Human	Formation Soccer	Fußballsimulation	Apr '95
Bing	keine Angaben	Rollenspiel	'95
	keine Angaben	Shoot'em'Up	'95
Four-Two-Two	Secret Symbols	keine Angaben	Apr '95
Proceed Uni	keine Angaben	Rollenspiel	März '95
Profire	keine Angaben	3D-Shoot'em'Up	unbestimmt
	keine Angaben	Baseball-Simulation	unbestimmt
	Live Remix	Interaktiv-Film	unbestimmt
From Software	Cristal Dragon	Rollenspiel	Ende '94
Pony Canyon	Metal Jacket	3D-Action	Ende '94
Polygram	Twin Goddess	Beat'em'Up	Ende '94
Micronet	keine Angaben	keine Angaben	unbestimmt
Map Japan	Virtua Mahjong	Mahjong-Simulation	Ende '94
Manoa	keine Angaben	Rollenspiel	unbestimmt
	keine Angaben	Strategiespiel	unbestimmt
Meldac	keine Angaben	keine Angaben	unbestimmt
Yanoman	keine Angaben	Action-Rollenspiel	Ende '95
Right Staff	Blue Forest	Rollenspiel	Ende '94
Riverhill Soft	keine Angaben	keine Angaben	unbestimmt
Rainbow Japan	TOKYO/2020	Adventure-Rollenspiel	unbestimmt

Tactics

Ein Leckerbissen für alle Quest-Fans: Zu Weihnachten soll der Nachfolger des legendären Ogre Battles mit noch aufwendigerer Grafik und einem neuartigen Spielprinzip in Japan erscheinen.

Vor einem Jahr erschien das Strategierollenspiel *Ogre Battle Saga* zum ersten Mal fürs Super Nintendo. Das Spiel stellte mit seinem Echtzeit-Kampfsystem und dem sog. "Chaos Frame", alle anderen Strategiesimulationen erbarmungslos in den Schatten. Man konnte bereits damals mit Sicherheit davon ausgehen, daß die Firma Quest die Zeit seitdem nicht ungenutzt verstreichen lassen würde. Und so geschah es auch. In *Tactics Ogre* findet sich eine Reihe von Neuerungen, die auf keinen der derzeitig auf dem Markt befindlichen Spielen vorhanden sind. So bewegen sich die Kämpfer in einer 3D-Welt, in der neben den horizontalen Bewegungsrichtungen auch die Höhe, bzw. die Tiefe einer Landschaft (beispielsweise Berge und Schluchten) mit einbezogen wird. Ein Bogenschütze kann daher nicht ohne weiteres auf einen Feind schießen, der sich auf einer höheren Position befindet als er selbst, da der Pfeil durch die Erdanziehungskraft zwangsweise von der Flugbahn abgelenkt wird. Noch eine wichtige Komponente in diesem Spiel ist das "Non-Alternate Turn System". Es ersetzt das bewährte Echtzeit-Kampfsystem durch individuelle "Attac Turns", bzw. "Wait Turns", die jedem einzelnen Kämpfer eine bestimmte Reaktionszeit zuordnen. Das bedeutet: Ein Charakter mit einem hohen Level kann innerhalb einer bestimmten Zeitspanne öfter zuschlagen, als einer mit weniger Erfahrungspunkten. Man sieht, daß bei den Entwicklern von Quest



Eure Kämpfer agieren in "Attac Teams" (rechts)



Feuer und Flamme: Es geht ziemlich heiß zu



Zwischensequenzen erzählen die Geschichte: Lagebesprechung im Thronsaal

Ogre





Wer sich verirrt, erhält nützliche Online-Hilfen wie beim Vorgänger (oben). Das Hilfsmenü erlaubt auch eine genaue Studie des Feindes (unten).

Realität großgeschrieben wird. Dies wirkt sich auch, genau wie beim Vorgänger, auf die Story von *Tactics Ogre* aus:

Nach dem Tod des Königs zersplitterte das Königreich Valeria. Und wie so oft in der Geschichte der Menschheit, entwuchsen aus dieser Situation Völker- und Religionskonflikte. Mehrheiten begannen Minderheiten zu unterdrücken, und "das Land", das längst schon keines mehr war, stürzte in bodenloses Chaos. Die Geschwister Denim und Cathia Powell gehören einer Widerstandsgruppe an, die sich gegen die zunehmende Unterdrückung durch eine Mehrheit zu wehren versucht. Bis eines Tages eine Truppe von Rittern in ihre Heimatstadt Goliath einmarschiert. Ein offener Krieg droht zu entflammen – zermürbend, unerbittlich, unabwendbar.

Das Thema von *Tactics Ogre* ist nämlich allgegenwärtig, besonders in unserer realen Welt: "Warum müssen Menschen sich gegenseitig wehtun ..." *tet*



Das Statusmenü gibt Aufschluß über Energie und Waffen



Glaube versetzt manchmal Berge. Also, auf in die Kathedrale.

Wie komme ich nun auf die andere Seite des Flusses, ohne nasse Füße zu bekommen? (links) Donner, Blitz und Hagel; ein buchstäblich "Blaues Wunder" (unten)

Die nächste Kneipe naht. So wird man schnell sein Geld los.







Oje, Petrus meint es nicht gut mit uns. Je nach Jahreszeit kann es auch schneien.

SEGA

Langsam, aber sicher bereiten sich die Softwarefirmen auf den kommenden Spieleherbst vor. Auf diesen Seiten werfen wir einen ersten Blick auf: *Urban Strike*, *Syndicate* und einige weitere Sega-Neuankündigungen.

Soleil

Hierbei handelt es sich um ein Action-Rollenspiel im Zelda-Stil. Ihr steuert Euren Helden von einer Pseudo-3D-Draufsicht durch verschiedene Landschaftsszenarien. Bewaffnet mit einem Powerschwert und zwei Helfern zieht Ihr in den Kampf gegen zahlreiche Monsterarten. Zusätzliche müßt Ihr unterwegs viele verschiedene Puzzles lösen. Das Spiel erscheint voraussichtlich im Oktober für das Mega Drive.



Mit kleinen knuppeligen Sprites zieht Ihr durch das Fantasy-Land auf der Suche nach den verlorenen Schatz

Relayer

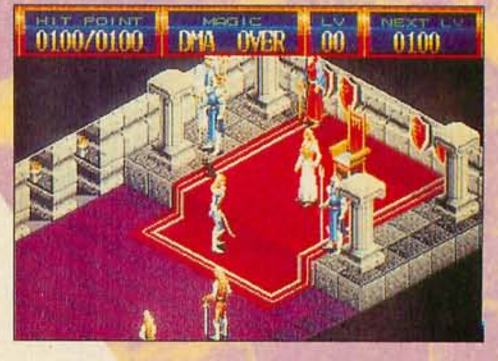
Bei dem neuen Fantasy-Abenteuerspiel *Relayer* von Sega übernehmt Ihr die Rolle eines wackeren Rittersmannes. Eure Aufgabe besteht darin, vier versteckte Kristalle in einem riesigen Schloß zu finden, um die Welt vor dem Untergang zu retten. Bösartige Monsterkreaturen wollen Euch daran hindern und lassen nicht locker, bis Ihr das Schwert zückt. Zusätzlich verfügt der wackere Held über eine Zaubermagie, mit der er sich in brenzligen Situationen etwas Luft verschaffen kann. Mit dem Endprodukt ist frühestens 1995 zu rechnen.



Viele verschiedenen Monsterarten erwarten Euch bei Relayer



Bewaffnet mit Schwert und Schild geht's ab in den Kampf



Bei der Königin erhält Euer Held zahlreiche Hinweise in bezug auf die versteckten Kristalle

Syndicate

Alle Strategiefans sollten jetzt schon mal das Sparen anfangen. Der mit vielen Preisen ausgezeichnete PC-Hit von Bullfrog kommt im Oktober für das Mega Drive und Super-Nintendo auf dem Markt. *Syndicate* spielt in einer Zukunftsvision des zweiundzwanzigsten Jahrhunderts. Zu dieser Zeit regiert der knallharte Kapitalismus die Welt. Skrupellose Megakonzerne aus Europa, Japan und Amerika führen einen unerbittlichen Wettbewerb. Ihr übernehmt nun die Rolle eines Syndikats und müßt versuchen, die Konkurrenzkonzerne dem Erdboden gleichzumachen. Insgesamt gibt es 50 Missionen zu bewältigen, die gegenüber der PC-Version komplett neu gestaltet und überarbeitet wurden.



Die Grafik gleicht der PC-Version bis auf das kleinste Detail

Easytalker

Wer sich schon das ein oder andere Mal über die schlechte Steuerung bei dem Adventure-Spiel *Landstalker* geärgert hat, dem kann geholfen werden. Die Firma Test'n Take aus Berlin hat dafür speziell ein Kabel entwickelt, mit dem Ihr bei den heimtückischen horizontalen Stellen, einfach und sicher hinweg kommt. Das Kabel, welches zwischen das Joypad und Mega Drive gesteckt wird, verfügt über einen Kippschalter, mit dem Ihr zwischen den "Landstalkermodi" und der "Normal"-Steuerung hin- und herschalten könnt. Der Preis dieses Zubehörteils beträgt 40 Mark. *ws*



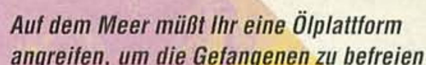
Neben dem "Landstalkermodi" kann das Zubehörteil auch als Verlängerungskabel eingesetzt werden

SEGA WARPZONE

Urban Strike

Alle Wüstenfüchse und Dschungelfighter aufgepaßt! Mit *Urban Strike* kommt im Oktober der dritte Teil aus der Hubschrauber-Action-Schmiede von Electronic Arts. Diesmal spielt sich alles in einer Zukunftswelt ab. Wir schreiben das Jahr 2006, in dem sich der mittlere Osten schon längst zu einer friedvollen Region umgewandelt hat. Jetzt versucht ein skrupelloser Multimillionär, die Weltherrschaft, bzw. die USA durch Waffengewalt an sich zu reißen. Die Vereinten Nationen schreiten sofort zur Tat und schicken ihre neueste militärische Errungenschaft in den Kampf. Der "Thunderhawk Attack Chopper" ist mit allen nur erdenklichen High-Tech-Waffen dieser Zeit ausgestattet. Ihr nehmt wieder auf dem Pilotensitz Platz und müßt versuchen, alle Gefangenen zu befreien, Bomben zu entschärfen oder absichtlich gelegte Großbrände zu löschen. Die Szenarien sind in *Urban Strike* bunt gemischt, einmal befindet Ihr Euch im Herzen von New York oder Los Angeles, in einer anderen Mission dürft Ihr Euch die Pyramiden und Sphinxen von Ägypten durchforsten. Als bahnbrechende Neuerung könnt Ihr nun den Kampfhubschrauber verlassen und mit dem Piloten am Boden weiterkämpfen. Insgesamt werden 13 unterschiedliche Levels (Missionen) in dem 16-MBit-Modul enthalten sein.





Auf dem Meer müßt Ihr eine Ölplattform angreifen, um die Gefangenen zu befreien

Hier macht der Hubi einen kleinen Abstecher nach Ägypten



Hoch über den Dächern muß die Freiheit wohl grenzenlos sein



Auch Brücken werden bei Urban Strike nicht verschont

Ecco the Dolphin 2

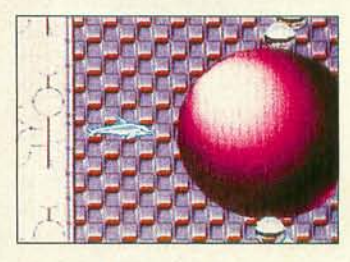
Hier ist er wieder. Der mutige Delphin spitzt seine Flosse zum zweiten Male für neue Unterwasserabenteuer. In *Ecco the Dolphin 2* übernehmt Ihr wieder die Rolle von dem berühmten Sega-Flipper und steuert diesen durch verschiedene Meereslandschaften. Das frisch-feuchte Abenteuermodul erscheint voraussichtlich im Oktober/November für das Mega Drive. ws

Auch über Wasser darf Ecco diesmal sprinten

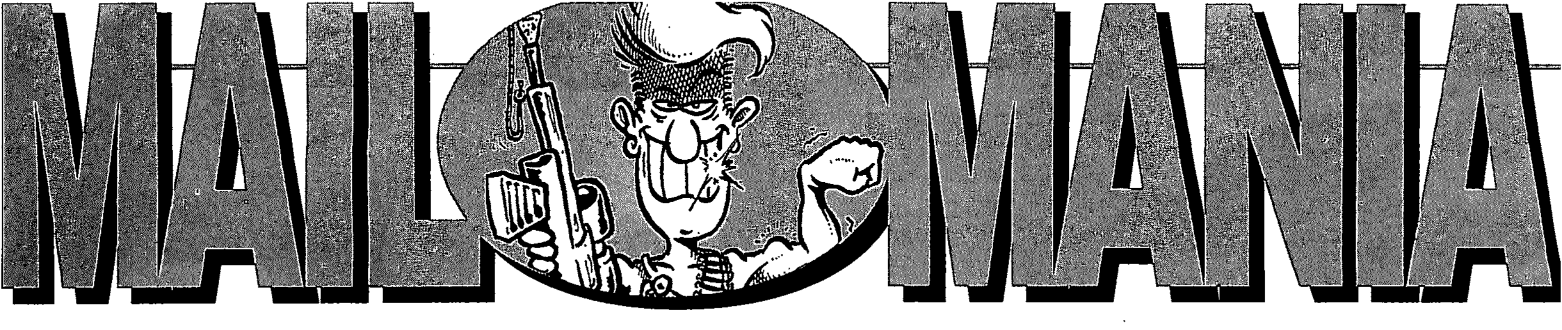


Tolle Meereslandschaften erwarten Euch im zweiten Teil

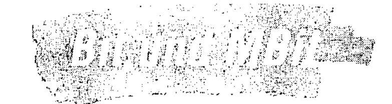




Dieser Haifisch sucht gerade sein Mittagessen



Neben den "normalen" Leserbriefen befragen wir Euch ab jetzt jeden Monat nach Eurer Meinung zu einem festen Thema. Im jeweils übernächsten Heft gibt's dann 'ne Diskussion. Natürlich funktioniert das Forum nur bei reger Beteiligung.



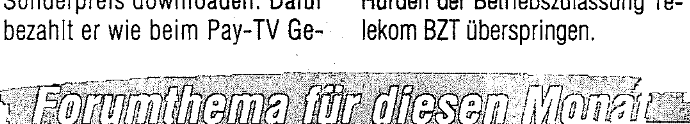
Wieviel Bit hat eigentlich das NEO GEO, wenn es Titel abspielen kann, die über 100 MBit haben?
Erhan Ergun, München

Eiei, da vergleicht mal wieder einer Äpfel mit Birnen (Freax können sich das hier jetzt sparen, die wissen's eh). Nehmen wir zur Erklärung statt dem Neo Geo lieber erstmal das SNES, weil's einfacher aufgebaut ist. Das SNES ist eine 16-Bit-Konsole. Sie heißt deshalb so, weil der Datenbus des SNES 16 Bit gleichzeitig verarbeiten kann (16 Leitungen liegen parallel nebeneinander auf der Platine). Ein Bit ist die kleinste Dateneinheit und hat entweder den Wert 0 oder 1. Ein 16-MBit-Modul hat 16 Millionen Bits "auf Lager". Beim "kleinen" Bit-Wert geht's also um die Bewegung von Daten innerhalb der Konsole, beim MBit-Wert um die feste Kapazität irgendeines Speichers, z. B. dem des Moduls. Vergleicht man das Speichermodul mit einem Kohlenkeller und die Busbreite der Konsole mit einer Schaufel, kann die Schaufel aus einem 16 Millionen Briketts großen Haufen maximal 16 Stück auf einmal schippen. Damit das Ganze nicht ewig dauert, schwingt das SNES die Datenschaufel im günstigsten Fall 3580000 Mal pro Sekunde. Womit wir beim Systemtakt wären: Beim SNES beträgt der Systemtakt im Normalbetrieb 3,58 MHz. "MHz" ist wiederum nicht zu verwechseln mit "Hz": In MHz mißt man den Systemtakt, in Hz die Bildwiederholungsfrequenz. Ein 50-/60-Hz-Umschalter beschleunigt nicht die Konsole, sondern den Bildaufbau. Das SNES erzeugt 50 bzw. 60mal pro Sekunde ein Bild auf dem Monitor. Übrigens: Das Neo Geo ist und bleibt eine 16-Bit-*Konsole*. Leider fehlt mir hier der Platz, um halbwegs nachvollziehbar auf die Unterschiede zwischen System-, Bus- und Prozessortakt einzugehen, auf parallele Buszugriffe, prozessorinterne und externe Busbreite, auf Waitstates etc...

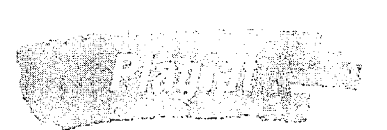
Sega Channel

Ich habe gehört, daß es Sega bald über Kabel geben wird. Wieviel wird die Cartridge kosten? Wann wird sie herauskommen?
Michael Zeler, A-Horsching

Hä? Ich vermute mal, Du hast da was vom Sega Channel aufgeschnappt, der in den USA seit 1993 läuft. Wer einen Kabelanschluß hat, hängt sein Mega Drive mit einem Zusatzgerät dran und kann sich dann Demoversionen (einige Levels) von brandneuen Spielen und alte Titel zum Super-Sonderpreis downloaden. Dafür bezahlt er wie beim Pay-TV Gebühren. Sega spart sich dabei die Kosten für Module. Alte Spiele, die es nicht mehr im Handel gibt, kosten nur noch ein paar Dollars. In Deutschland ist sowas mindestens für die nächsten drei Jahre nicht in Sicht: Es gibt noch nicht überall ein brauchbares Kabelnetz, und der Markt ist einfach zu klein für einen systembezogenen Spielekanal. Die andere Geschichte ist das, was der US-Telefonriese AT&T auf der CES in Las Vegas gezeigt hat: Man setzt ein Zusatzgerät aufs Genesis und spielt über das Telefonnetz mit irgendwelchen Freaks in einer ganz anderen Stadt. Über einen Telefonanschluß kann man gleichzeitig online spielen und sprechen. Auch das ist für Deutschland noch ein Weilchen Zukunftsmusik, schon allein deswegen, weil die Telefongebühren hier viel höher sind als in USA. Außerdem muß so ein Gerät in Deutschland erstmal alle Hürden der Betriebszulassung Telekom BZT überspringen.



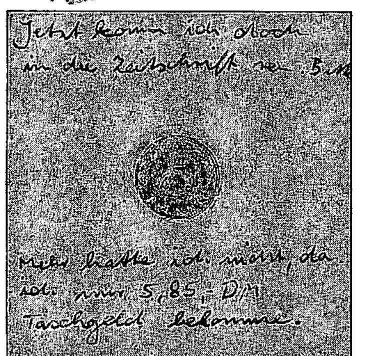
Es wird nicht mehr lange dauern, und jeder Videospielanbieter wird seine Spiele einer freiwilligen Selbstkontrolle unterziehen, bevor sie verkauft werden – ähnlich wie das bei Videofilmen mit der FSK der Fall ist. Spiele wie *Fatal Fury* oder *Streets of Rage* wären dann erst ab 18 zu haben. Was haltet Ihr von einer solchen Altersbeschränkung, was sind Eure Argumente dafür oder dagegen? Als Einstieg ins Thema drucken wir schon mal einige Leserbriefe unter der Überschrift "Zensur". Grund zum Mitmachen gibt's aber nicht nur beim Forumthema. Eure Meinung ist uns auch zu den Stichworten Poster und Andere Spiele wichtig.



Letztens habe ich mir ein Game-Boy-*Spiel* ausgeliehen. Es lief tadellos, doch mir fielen einige Kleinigkeiten auf: Das Original-Nintendo-Seal of Quality fehlte, nirgends stand der Name der Herstellerfirma, das Original-Game-Boy-Game-Pak-Zeichen fehlte und statt des sonst üblichen "Made in Japan" befand sich auf der Rückseite nur ein Kleber mit fernöstlichen Schriftzeichen. Bitte klärt mich über dieses geheimnisvolle Produkt auf. Ich möchte eine solche Spielesammlung ankaufen, weil einige Spitzentitel dabei sind. Das Spiel wurde übrigens weder in der Schweiz noch in Deutschland gekauft.
David Gruber, CH-Visp

Sieht ganz nach einem Taiwan-/Thailand-/China-Plagiat aus, wo Herstellung und Verkauf solcher illegalen Nachbauten durchaus üblich ist. Technisch wird es mit den Spielen normalerweise keine Probleme geben. Nur legal sind sie halt nicht – weder in der Schweiz noch in Germany. Den Ankauf einer solchen Sammlung würde ich mir genauestens überlegen: Falls Spiele dabei sind, die es auch als lizenzierte Originale gibt, kaufst Du nämlich waschechte Raubkopien. Nicht lizenzierte Eigenkreationen dagegen bieten erfahrungsgemäß einen eher miesen Spielspaß. Außerdem kosten die falschen Module nur einen Bruchteil der echten: Falls Dir Dein Kumpel also einen "Freundschaftspreis" von z. B. 30 Franken pro Spiel bietet, macht er immer noch ein ziemlich gutes Geschäft, da die falschen Module im Herstellungsland oft weniger als zehn Dollar kosten. Es sei denn, er hat sich selber über's Ohr hauen lassen und schon für seine Sammlung zuviel bezahlt ...




Jetzt komm ich doch in die Zeitschrift rein. B...

Mehr hatte ich nicht, da ich nur 5,85 DM Taschengeld bekomme.

Nico Gonschorek, Bremerhaven

Warum werden bei keiner Zeitschrift meine Fragen beantwortet? Muß ich etwa Geld dazulegen oder sonst was tun, damit meine Fragen beantwortet werden?

Alexander Lintner, Pöttmes

Hängt ganz von der Summe ab (grins). Und bitte nur Schecks oder Scheine (sabber). Ob ein Brief erscheint, hängt davon ab, wie das Wetter ist, ob ich die Schrift lesen konnte und ob ich den Brief nicht schon brauchte, um ihn unter meinen Schreibtisch zu klemmen, damit er nicht wackelt. Außerdem schreibe ich gerade an dem Buch "1000 tolle Altpapier-Ideen". Also gut: Ich frage mich beim Lesen Eurer Briefe "Interessiert das alle?", "Haben wir das Thema sowieso in einem der nächsten Hefte?", "läßt sich da was Witziges draus machen?" usw. Neun von zehn Leserbriefen drehen sich sowieso um die Frage "Wann und wo kommt welches Spiel/Gerät und was wird es kosten?" In neun von zehn Fällen beantworten wir solche Fragen – die Antworten findet Ihr aber nicht hier, sondern im News- und Testteil. Auf diesen Seiten gibt's Meinungen, Kritik, Anregungen, Grundsätzliches...



Woher bekommt Ihr Eure Spiele zu Testen? Müßt Ihr sie selber bezahlen, oder bekommt Ihr sie umsonst zu Werbezwecken?

Maik? Malk? Moritz? Seemann, Walsrode (ohh, diese Schrift!)

Ganz verschieden. Auf jeden Fall ist das Woche für Woche mit 'ner Menge Telefoniererei und Rumrennerei verbunden. Einen Teil der Spiele bekommen wir z. B. auf EPROMs. Wir pflanzen sie auf eine Testplatine und ab geht's. Teilweise sind solche Vorabmuster aber erst zu 60 bis 80 Prozent fertig. Da lohnt sich dann nur ein Preview. Nach Gebrauch schicken wir die Chips zurück. Es kann schon mal passieren, daß wir einen EPROM-Satz nur für wenige Stunden in der Redaktion haben, weil die liebe Konkurrenz vor Sendeschluß auch noch was davon sehen will. Viele Spiele leihen wir direkt vom Importeur und schicken sie nach dem Test zurück. Als Dank für den Verleih steht dann im Wertungskasten, von wem das Spiel kam. Dort kann man's dann nämlich in der Regel auch kaufen. Früher behielten wir die Testmuster nach dem Test, heute geht das nicht mehr, weil sich einfach zu viele Mitbewerber in der Szene tummeln und kein Händler noch Module verschenken kann. Den kleinsten Anteil bekommen wir als fertiges Produkt vom Hersteller. Bis diese Muster draußen sind, ist es nämlich meist zu spät fürs Heft. Manchmal leihen wir auch Spiele aus Videotheken. Besonders seltene Exemplare importieren wir selber und bezahlen sie dann auch.

Termine

Ich finde es nicht gut, daß jede Zeitschrift einen anderen Preis und Termin von Nintendos 64-Bit-Konsole veröffentlicht. Könntet Ihr mir den genauen Preis und Erscheinungstermin in Deutschland nennen?

Martin Würtele, Ettlingen

Nein. Keine Zeitschrift kann. Es gibt lediglich mehr oder weniger realistische Schätzungen, denn bei jedem Hardware-Projekt sind derartig viele Faktoren im Spiel, daß sich so früh weder Preis noch Erscheinungstermin wirklich genau nennen lassen. Nicht mal Nintendo selber könnte das. Nur ein paar Beispiele: Es werden kurz vor Erscheinen des Geräts noch Bauteile

geändert, weggelassen, hinzugefügt, der Preis ändert sich. Der Währungskurs des japanischen Yen schwankt, damit würde sich ziemlich sicher auch der Preis des Geräts ändern. Eine Werkshalle brennt ab, in der große Mengen Speicherchips hergestellt wurden (Ende '93 in Japan passiert). Weltweit steigen die Preise für RAM-Chips, wieder ändert sich der Preis des Geräts. Nintendo bekommt Wind von einem genialen Chip, den Sega verwenden will. Das Management beschließt, den Erscheinungstermin der eigenen Konsole zu verschieben und selbst einen ähnlichen Chip zu entwickeln. Sega hört vom geplanten Preis des Project Reality und senkt seinerseits den Saturn-Preis als Kampfmaßnahme. Wie gesagt: tausend Möglichkeiten, daß sich was ändern könnte...

Faxen

Könntet Ihr nicht eine Fax-Hotline einrichten? Wenn Ihr einen Fax-Polling oder Fax-on-Demand-Dienst einrichtet, könnten Leser Dinge abrufen, die erst nach Redaktionsschluß feststanden. Stephan Zacharias

Das mit dem Faxpolling haben wir uns schon überlegt. Allerdings würde ein Faxserver ein Schweinegeld kosten. Der Aufwand lohnt nicht, da zu wenig Leser in der Lage wären, den Dienst zu nutzen. Wir hätten zusätzliche Arbeit und würden nur einen Bruchteil der Leser erreichen. Ein Fax schicken darf uns sowieso jeder. Es wird aber auch nicht schneller beantwortet als ein normaler Leserbrief. Außerdem haben wir für DFÜ-Freaks ja unsere Mailbox online und sind außerdem im CompuServe. Das müßte eigentlich ausreichen.

Poster

Ich finde es super, daß Ihr endlich ein Poster ins Heft aufgenommen habt. Allerdings sagen mir die Motive nicht sehr zu. Poster von aktuellen Spielen wären mir lieber. Richard Weißflog, Döbeln

Bitte druckt anstatt der öden Game-Poster, was die anderen Magazine andauernd machen, nur solche wie in der April-Ausgabe! Wie wär's mit Urusei-Yatsura-Charakteren oder Ranma 1/2? Betina Ip, Northeim

"Alles Geschmackssache", sagte der Affe und biß in die Seife. Postermotive von aktuellen Spielen kann schließlich jeder drucken. Im schlimmsten Fall taucht dasselbe Motiv in drei Zeitschriften gleichzeitig auf. Wir fanden das völlig uncool. Da nehmen wir doch lieber Motive, an die nicht jeder so ohne weiteres rankommt. Wir besorgen uns Artwork direkt aus Japan. Die gibt's eben normalerweise nicht um die Ecke am Zeitschriftenkiosk. Mit VIDEO GAMES aber schon. Falls Ihr natürlich der Meinung seid, wir sollten doch lieber andere Motive nehmen, müßt Ihr uns das sagen, schreiben, faxen...

Zensur

Ich habe gelesen, daß Mortal Kombat von der "BPS" indiziert wurde. Was bedeutet das für ein Spiel, wenn es indiziert wird, und wer genau ist diese BPS? Shaker Yusuf, München

Neulich träumte ich einen furchtbaren Alptraum: Wie immer ging ich zur Videothek. Als ich mir ein Spiel aussuchen wollte, bemerkte ich einen roten Punkt auf dem World-Heroes-Kärtchen. Ich trat näher und las etwas Schreckliches: "Freigegeben ab 18 Jahren". Ich rang nach Luft und steckte das Kärtchen zurück. Beim nächsten Spiel das Gleiche. Was sagt Ihr zum Thema Zensur von Videospielen? Ich kaufe mir doch extra Street Fighter 2, damit ich nicht in die Spielhalle muß, wo ich unter 18 auch gar nicht reinkomme. Ich bin zwar schon 16 Jahre, aber ich spreche da vor allem für die jüngeren Freaks. Christoph Hess, Lahr

Hä? Wie bitteschön kommst Du mit 16 in eine Videothek rein? War das der Traum oder was?

Kürzlich habe ich mich tierisch über einige Zeitungsartikel aufgeregt: Im Stern wurde über zwei Jungen berichtet, die an einem Automaten ganz eindeutig Street Fighter 2 spielten. Da stand etwas von "gewaltverherrlichenden Spielen" und "jeder Zweite hat dieses oder andere Machwerke in seinem Repertoire". Diese Artikel hätte ich ja vielleicht noch verkraftet, aber in unserer örtlichen Zeitung schreibt ein Pfarrer in einem Artikel mit der Überschrift "Vom Bösen besessen", Videospiele seien "Machwerke des Satans" und die Jugend würde dadurch immer mehr verkommen. Was meint Ihr dazu? Berni Runzheimer, Diedenshausen

Zunächst mal ein paar grundlegende Informationen über das, was da eigentlich abgeht: Die BPS ist eine staatliche Kontrollstelle des Familien- bzw. Sozialministeriums. Die Abkürzung bedeutet "Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften". Die BPS beschäftigt sich mit Druckwerken aller Art, aber auch mit Filmen, Spielen und Musik. Entdeckt sie in einem Spiel/Film/Buch oder auf einer CD etc. beispielsweise Hakenkreuze, Naziparolen, Pornografie, Aufrufe zur Gewaltanwendung oder menschenverachtende Gewaltdarstellungen, landet der Titel auf dem Index. Das bedeutet, daß er zukünftig weder beworben noch offen verkauft werden darf. So wurde z. B. die Mega-Drive-Version von Mortal Kombat wegen des Bloody-Mode indiziert, genauso wie Wolfenstein 3D wegen der Hakenkeuze und Schlächterszenen. Indiziert wurde aber genauso eine Heavy-Metal-CD, weil das Cover so brutal war (Foto eines abgehackten Menschenkopfs) oder ein Rap-Soundtrack, weil die Texte als jugendgefährdend befunden wurden. Allerdings prüft die BPS nicht automatisch alles, sie wird ausschließlich dann aktiv, wenn eine Anzeige von einem Jugendamt vorliegt.

Neben der BPS gibt es neuerdings noch einen anderen Zensor: Die USK. Die Abkürzung bedeutet "Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle" und wird für Computer- und Videospiele wohl bald das sein, was es für Videofilme mit der FSK schon seit Jahren gibt. Die USK ist ein unabhängiger Verein, der dem Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit e. V. in Berlin angegliedert ist. In Zukunft werden Spielehersteller und deutsche Distributoren der USK ihre neuen Spiele mehr oder weniger freiwillig schicken. Die USK prüft die Titel und spricht dann eine Altersempfehlung aus. Die Stufen: Spiele ohne Alterseinschränkung, ab 6, 12 und 16 Jahren. Alle übrigen Spiele, auch solche ohne Altersempfehlung, dürfen dann nur noch Volljährigen zugänglich gemacht werden. Bevor jetzt die Panik ausbricht: Was die USK da anfängt, läuft momentan bis Ende September '94 als Test. Für Euch ändert sich im Laden erst dann wirklich etwas, wenn der öffentliche oder juristische Druck auf die Videospielanbieter so groß wird, daß sie auf jedes Spiel eine Altersempfehlung kleben müssen, wie das bei Videos mit der FSK der Fall ist. Ihr könnt aber grundsätzlich davon ausgehen, daß sich die Altersbeschränkung bei Videospielen in Deutschland wohl bald durchsetzen wird. Auch Importspiele könnt Ihr dann nur noch gegen Altersnachweis ab 18 kaufen oder bestellen...

Zur Frage, ob Videospiele "Werke des Satans" sind, hier eine Grundsatzerklärung: Wer Videospiele völlig undifferenziert "Werke des Satans" nennt, der muß sich vorwerfen lassen, daß er sich mit der Materie nur völlig ungenügend und einseitig beschäftigt hat und daß es ihm ganz offensichtlich mehr um weltanschauliche Dinge geht als wirklich um die Sache. Dem Herrn Pfarrer ist leider entgangen, daß Videospiele schon längst Teil eines neuen Spielverhaltens geworden sind, und daß er akut Gefahr läuft, von denen, die es eigentlich interessieren müßte, mit seinem Teufelsgejammer überhaupt nicht ernst genommen und als weltfremder Anachronist bezeichnet zu werden. Schade eigentlich! Das Spiel als solches hat sich

grundlegend verändert. Wie den Pfarrer in der Zeitung gibt es eine Menge Menschen, die den Sprung vom "Räuber und Gendarm"-Spiel zur Monitorschlacht einfach nicht mehr schaffen: Früher tobte man über Wiesen und Felder und spielte Cowboy und Indianer. Da wurden die Gegner an Bäume gefesselt und man kämpfte mit selbstgebasteltem Pfeil und Bogen, mit Platzpatronenpistolen und mit Holzschwertern. Verschrammte Knie, zerrissene Klamotten und ab und zu ein blaues Auge waren nichts Ungewöhnliches. Kein Mensch käme auf die Idee, dieses Kinderspiel gewaltverherrlichend zu nennen. Kaum rennen sie aber auf einem Monitor, die Räuber und Gendarme, schreit plötzlich alle Welt "ach wie grausam, ach wie schrecklich, Werke des Satans!". Geändert hat sich lediglich die Art, zu spielen, nicht die Inhalte. Bei genauer Analyse sind viele Menschen vor allem deshalb so konservativ, weil sie schreckliche Angst haben: Angst, daß sich etwas ändert, Angst, Gewohntes aufgeben und neu überdenken zu müssen, Angst, flexibel sein zu müssen, Angst, eine Technik beurteilen zu müssen, von der sie keine Ahnung haben (wollen), Angst vor einer ungewissen Zukunft. Da verbieten und verteufeln sie Videospiele lieber zur Sicherheit, statt das Thema kritisch aufzuarbeiten. Aber das ist keine Lösung. Natürlich gibt es auch bei Videospielen eine Menge Mist. Das ist bei Musik oder Film oder überall sonst ja auch nicht anders. Man muß sich eben mit dem Thema beschäftigen und sich die Highlights raussuchen.

Abschließend noch ein Satz zu dem Vorwurf "Die Jugend würde immer mehr verkommen": Seit die Menschen überhaupt schreiben können, beklagt sich irgendeiner darüber, "daß die Jugend immer mehr verkomme". Daß alles immer gewalttätiger werde. Daß früher alles besser gewesen sei. So jammerte schon Cato der Ältere vor über 2000 Jahren, so jammerten schon griechische Philosophen vor 2500 Jahren. In Wirklichkeit hat sich nichts geändert, gar nichts: Die "gute alte Zeit" strotzt nur so vor Kriegen, Gemetzeln und Gewaltszenarios derart bestialischer Ausmaße (30jähriger Krieg, 100jähriger Krieg, Reformationskriege, Französische Revolution, I./II. Weltkrieg usw.), daß die Behauptung, alles würde schlimmer werden, bei genauer Betrachtung geradezu grotesk wirkt. Geändert hat sich lediglich das Informationsangebot: 1000 Tote im Fernsehen und live dabei, wirken anders auf den einzelnen als die trügerische Stille einer Dorfgemeinschaft, die schon dann gründlich aus den Fugen geriet, wenn der Almbauer vom Obstbaum fiel und sich ein Bein brach. Was von vielen Menschen als entsetzlich empfunden wird, ist die Tatsache, daß sie sich plötzlich nicht nur mit dem Bein des Almbauern beschäftigen müssen, sondern konsequenterweise auch mit den Toten in Ruanda. Und in Somalia. Und im Irak. In Indien, Südafrika, in Äthiopien. Daß es plötzlich fünf Milliarden Menschen gibt, statt 2500 im Dorf. Und daß sie abstumpfen, um nicht durchzudrehen. Aggressivität und Gewaltbereitschaft liegen in der Natur des Menschen, sie gehören gewissermaßen zu seiner genetischen Grundausstattung. Es kann also niemals Sinn der Sache sein, mit erhobenem Zeigefinger aggressive Spiele pauschal zu verteufeln. Videospiele sind bei genauer Analyse unter psycholgischen und pädagogischen Gesichtspunkten bei weitem nicht so mies, wie sie in der Öffentlichkeit gerne dargestellt werden. Videospiele sind nur anders. Ungewohnt. Und deshalb für viele erschreckend: Sie sind der Spiegel, den die Gesellschaft vorgehalten bekommt.

Natürlich ist dieses Thema viel zu komplex, um es hier in ein paar Zeilen erschöpfend zu behandeln. Aber hoffentlich dient diese Einführung als Grundlage für eine rege Diskussion! Traut Euch und schreibt uns Eure Meinung!

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion

MAIL-O-MANIA
Postfach 1304
85531 Haar bei München

RAT & TAT

Auch wenn ich inzwischen meinen Zivildienst ableiste (von wegen Kartoffelnschälen, hahaha), heißt das noch lange nicht, daß ich Euch mit Euren technischen Problemen im Regen stehen lasse. So viel Zeit muß sein. Diesmal ist der Fragenkatalog recht bunt gemischt: Von "Lohnt sich ..." bis zu altgedienten Adapterproblemen ist wieder alles dabei.

Commodore & Sega

Ich besitze einen Commodore-Monitor 1802 mit folgenden fünf Eingängen: VIDEO und AUDIO I, Commodore-VIDEO mit AUDIO II und CHROMA sowie eine MONOCHROM-Buchse. Alle Anschlüsse sind hier Chinch-Buchsen.

Dazu meine Frage: Ich habe vor, mir ein Mega Drive zuzulegen und es an diesen Munditor anzuschließen. Ist das möglich?

Moritz Udo Schlappner, Erbach

Tja, möglich ist der Anschluß in jedem Fall. Das bestmögliche Bild (per RBG-Anschluß) ist jedoch nicht drin. Mittels eines Adapters vom Sega-Stecker auf Chinch für Video und Audio I (erhältst Du im Fachhandel) kannst Du mit dem Monitor ein Normal-Videobild und Mono-Sound bekommen. Der "Commodore-Video"-Anschluß ist nichts weiter als ein S-VHS-Anschluß. Dieses Signal wird jedoch vom Mega Drive nicht geliefert. Der einfarbige Monochrom-Anschluß fällt für das Mega Drive komplett flach.

Farbenfroh

Wann kommt das MPEG-Modul für das Mega CD und wie teuer kann es werden?

Sind mit diesem Modul 512 Farben möglich?

Habt Ihr schon neue Informationen über das CD-ROM von SNK?

Wie soll denn der Mega-32-Aufsatz funktionieren?

Wenn es schon Programmiertricks gibt, die 128 Farben aus dem Mega Drive herausholen (Ranger X und Sonic 3), wäre es dann nicht möglich, ein CD-Spiel mit 512 Farben zu programmieren?

Ecki Noack, Schwarze Pumpe

Ein MPEG-Modul für das Mega CD wäre schlicht Blödsinn, denn mit der beschränkten Farbpalette des Mega Drives (an der auch das CD-ROM nichts ändert) wären Filme von CD nicht gerade ein Genuß. Abgesehen davon hätte das Mega Drive keinesfalls genug Rechenpower, einen flüssigen Film in einem bildschirmfüllenden Format darzustellen.

Neue Infos zum NEO-GEO-Nachfolger gibt's noch nicht. Erst nach der Tokyo-Toy-Show wird die Welt wissen, was SNK an Hardware-Trümpfen aus dem Ärmel schüttelt. Das Mega 32 ist im Grunde eine eigenständige Aufgabe. Die Chips des Mega Drives werden vermutlich nur noch mit "niederen" Rechenaufgaben wie Joypad- und Sound-Kontrolle betraut. Nebenher erhält das Mega 32 auch seine Stromversorgung über das Mega Drive.

512 Farben mit einem Mega-CD halte ich für ausgeschlossen. Das CD-ROM verbessert schließlich nicht die grafischen Fähigkeiten des Mega Drives. Es fungiert lediglich als immens großes Modul und liefert (je nach Programmierung) Sound in bester Qualität. Alle grafischen Informationen kommen nach wie vor aus dem Video-Baustein des Mega Drives.

CD32

Ich hätte einige Fragen zum CD32:

Wieviel kostet die Konsole? Was muß man für das MPEG-Modul hinblättern? Kann man auch importierte CD32-Spiele spielen? Lohnt es sich, sich ein CD32 zu kaufen, wenn man schon ein Super Nintendo besitzt? Hat das CD32 neben den anderen Konsolen wie Mega Drive (Mega CD) und Super Nintendo eine Chance?

Frank Lilienthal, Maintal

Das CD32 kostet offiziell 499 Mark, Vergleiche bei verschiedenen Händlern lohnen sich aber immer. Das MPEG-Modul schlägt mit etwa 450 Trommelstücken zu Buche – zusammen also immer noch billiger als CDi oder 3DO. Mit importierten Spielen dürfte es außer eventuell auftretenden Sprachschwierigkeiten keine Probleme geben (im Zweifelsfall beim Händler nachfragen). Das CD32 hat im Angesicht der anderen Konsolen so seine ganz eigenen Probleme: Obwohl es sich ja um eine 32-Bit-Konsole handelt, die mit ihren Hardware-Fähigkeiten die gängigen Systeme (Sega und Nintendo) abhängt, ist außer einigen Umsetzungen vom Amiga noch nicht viel passiert. Es gibt zwar schon Ansätze, die die CD ausnutzen (Beispiel: *Trivial Pursuit* mit Tausenden von Digi-Bildchen und Sprachausgabe), weder Rechen-Power, noch Sound- oder Grafikfähigkeiten konnten jedoch bisher überzeugen. Wenn nicht bald ein Klasse-Spiel konsequent auf das CD32 zugeschneidert wird, kann dem Commodore-System bald das selbe Schicksal *blühen*, wie dem Lynx. Auf die Frage, ob sich's lohnt, können wir nur die unbefriedigende Antwort "abwarten und Tee trinken" geben. In der Szene tut gerade so einiges. Nur zwei Beispiele: Commodore selbst ist pleite; Amiga, CD32 und die Hardware-Entwicklungsabteilungen werden jedoch vom koreanischen Elektronikriesen Samsung weitergeführt. Die zwei Möglichkeiten: Entweder tut sich noch was am Preis für das CD32 oder das Projekt wird eingestellt. Andererseits sind kürzlich die Aktien der 3DO-Gesellschaft von 40 auf neun Dollar gefallen (jaja, die Zeiten sind hart). Wer bereits ein Videospiel-System besitzt, sollte tunlichst noch ein Weilchen damit zufrieden sein und die Füße stillhalten, bis auf dem Markt wieder Ruhe eingekehrt ist.

Linienausfall

Welches Netzteil benötigt man für ein amerikanisches Game Gear, um in Deutschland damit spielen zu können? Einfach nur ein deutsches, oder muß ich Spezialzubehör kaufen?

Moritz Lange, Dinslaken

RAT & TAT

Für Dein Game Gear kannst Du jedes Universal-Netzteil verwenden, das 9 Volt und mindestens 1000 mA hat – vorausgesetzt, ein passender Stecker ist dran.

Import-Joyboard

Vor einigen Tagen habe ich mir auf einer Messe ein "JB-King"-Joyboard gekauft (aufgrund Eurer guten Bewertung). Dieses Joyboard ist zwar ein Japan-Import, nach Angabe des Händlers sollte der JB-King jedoch zu meinem deutschen Super Nintendo kompatibel sein. Als ich mich jedoch zwecks eines Probespiels zu Hause vor den Monitor setzte, machte sich sattes Entsetzen breit. Verdutzt saß ich vor der Glotze und hantierte wie ein Verrückter an dem Joyboard herum, doch kein Spiel ließ sich zu einer Reaktion überreden. Ich nehme nicht an, daß das Joyboard defekt ist, denn alle Funktionen auf dem Board (Dauerfeuer usw.) scheinen den Leuchtdioden nach zu funktionieren.

Alexander Lueger, St.Jakob

Gerade bei Joypads(-boards) mit integrierter Elektronic (programmierbare oder solche mit Dauerfeuer oder Zeitlupe) kann es zu Inkompatibilitäten kommen, da sich die Taktfrequenzen nicht unbedingt mit denen der Konsole vertragen. Bei Deinem Problem kannst Du nur auf die Kulanz des Händlers vertrauen. Wenn er behauptet hat, der JB-King laufe mit Deinem Super Nintendo, dann soll er sich auch darum kümmern, daß das stimmt. Falls er dies auch bei Vorlage des Belegs verweigert, kannst Du uns gerne den Namen des Händlers (für weitere Schritte) 'rüberwachsen lassen.

Welches Netzteil?

Auf meinem Game Boy sind zwei Bildpunktlinien (eine am linken Rand und eine am rechten) ausgefallen. Ich bin deshalb ziemlich ratlos und hoffe, Ihr könnt mir weiterhelfen.

Andreas Hilgenfield, Bremen

Da können wir leider nicht weiterhelfen. Entweder findest Du Dich mit den fehlenden Linien ab, oder Du schickst Dein Handheld zu Nintendo (nach Kosten fragen).

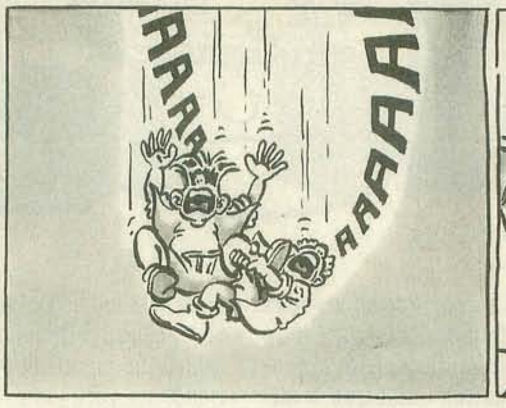
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion



Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar bei München

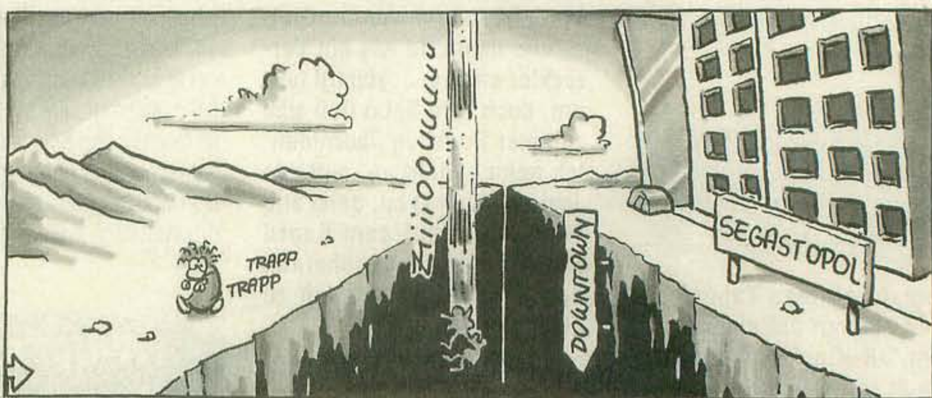
MODU!

Folge 12: es geht abwärts! Die Turkeys geben sich wieder wüsten Gelagen hin, und Alex und Bruno haben den Boden unter den Füßen verloren. Ein guter Auftakt also für ein furioses Schlußspiel





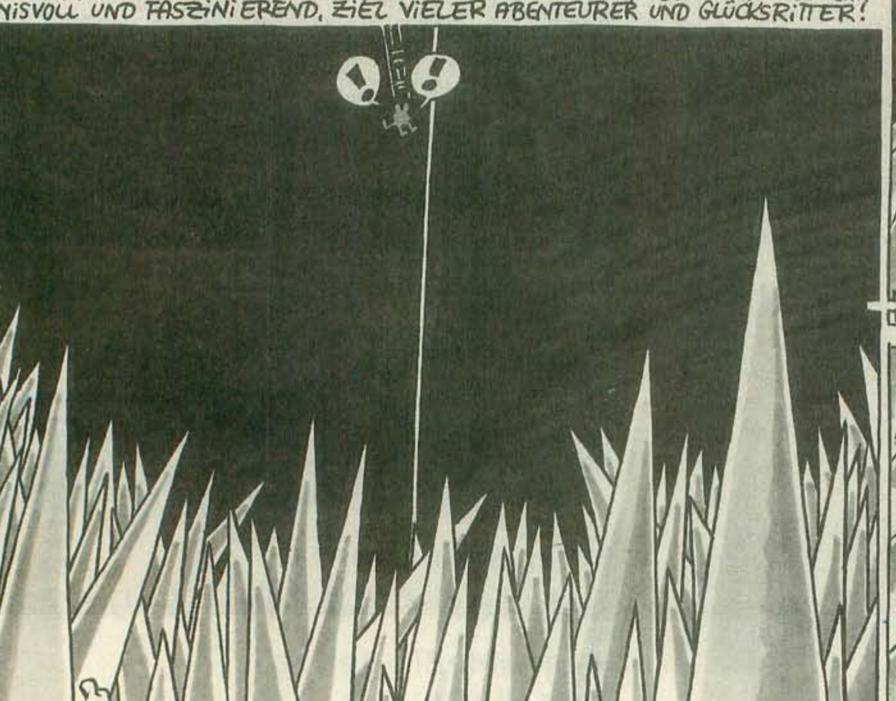






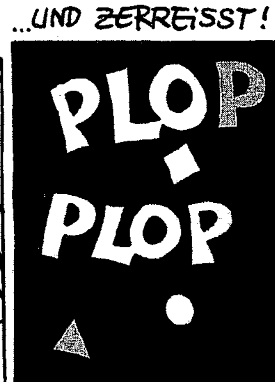


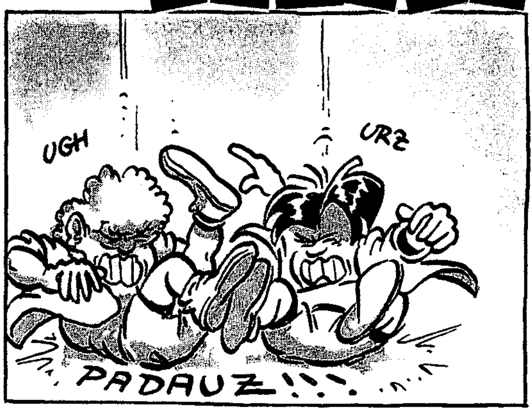




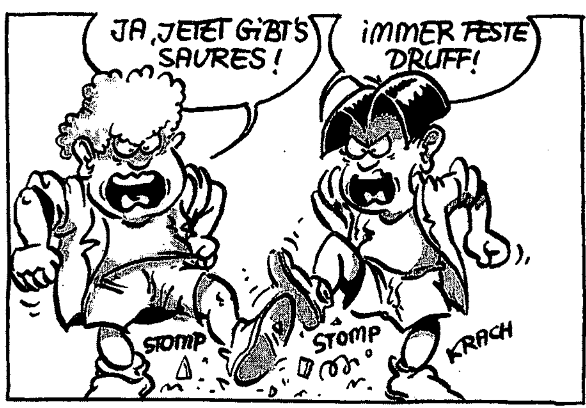






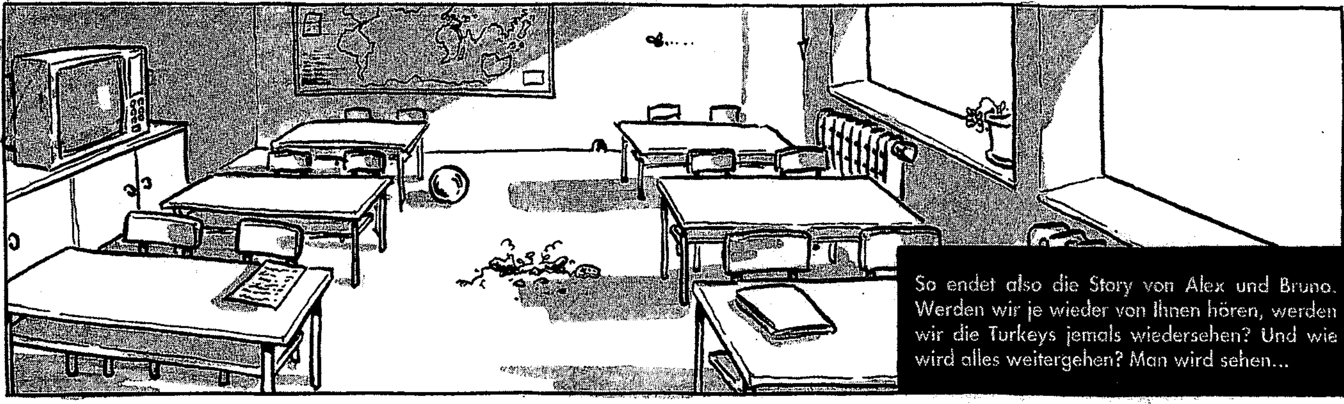








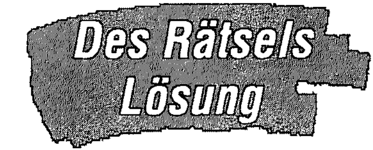



So endet also die Story von Alex und Bruno. Werden wir je wieder von Ihnen hören, werden wir die Turkeys jemals wiedersehen? Und wie wird alles weitergehen? Man wird sehen...





... aber das ist eine andere Gerschichte.



Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spieleexperten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer...

Die T.s und auch die T.s fließen weiter reichlich; will sagen ein steter Fluß an flotten Briefen, bedankt, bedankt bei groß und klein. Da bald die großen Ferien anfangen, bin ich gespannt, wer wann und wieweit weg welche Gedankenblitze zum Thema hat. Wird es Dschungelbuch-Cheats aus Dänemark, Fußballtaktiken von Fuerteventura oder neue Super Metroid Schummeleien aus Sumatra geben? Voller Neugier

Wie läuft's?

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen können ab sofort auch farbig auf **weißem Papier (weder kariert noch liniert)** eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben, und die Tips und Tricks-Seiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.
3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.
4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.
5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*- oder *Megaman*-Spielen (Megaman X eingeschlossen) sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic 1 und 2*, *Mickey Mouse*, *Zelda(GB)* und *JP* sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse :
MAGNAMEDIA Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

Wing Commander
Mega CD

Commander Ole Begemann hat sich von seiner Heimatstadt Detmold ein paar Lichtjährchen entfernt. Dies sind seine letzten Funksignale, soweit wir sie entschlüsseln konnten:

Allgemeine Tips

Alle Schiffe – sowohl die eigenen als auch die gegnerischen – haben einen wunden Punkt, wo Ihr sie am schnellsten treffen könnt. Besonders deutlich wird dies bei den großen Schlachtschiffen, die alle eine sehr dünne Stelle aufweisen. Findet aber auch die Stelle, wo Ihr selber am verletzlichsten seid und laßt Eure Gegner dort nicht heran. Der Angriff von hinten ist die sicherste Sache. Seid Ihr erstmal hinter einem Gegner, wird es dieser schwer haben, Euch wieder loszuwerden.
Ballert so schnell Ihr könnt in die Triebwerke des Gegners, auch eine gutgezielte Rakete wirkt hier Wunder.
Laßt Euch auf Frontalduelle nur ein, wenn Ihr ein klar überlegenes Schiff fliegt (zum Beispiel Raptor gegen Dralthi). Mit einem schlechten Schiff könnt Ihr dem Gegner zwar auch ganz nett einheizen, doch mit etwas Pech gehen so schon beim ersten Angriff Eure Schildgeneratoren oder andere wichtige Systeme kaputt, so daß Ihr gleich aufgeben könnt.
Manchmal kann es nützlich sein, eine Kollision absichtlich zu verursachen. Wenn Ihr beispielsweise mit einer Raptor fliegt und nur noch einen Salthi als Gegner habt, der vielleicht sogar noch beschädigt ist, ist es sinnvoll, diesen so schnell wie möglich durch Rammen aus dem Weg zu räumen, bevor die nächsten Gegner auftauchen..
Fliegt nie zu nah an gegnerische Schiffe heran. Dadurch steigt das Risiko, gerammt zu werden, erheblich. Außerdem könnt Ihr von einer plötzlichen Explosion des Gegners auch getroffen werden.
Übt ruhig vorher im Trainingssimulator. Hier seht Ihr Euch immer mehr Gegnern in einer Staffel gleichzeitig gegenüber. Wer es gegen zehn Grathas ohne Raketenbenutzung schafft, ist gut gewappnet für die richtige Action (Scherzkekseinlage).
Wenn Ihr Euren Partner in einer Mission verliert, müßt Ihr alle weiteren Missionen, die Ihr mit diesem fliegen würdet (siehe Tabelle), alleine absolvieren. Lernt die Eigenschaften Eurer Begleiter kennen, um abschätzen zu können, wie Sie im Kampf reagieren. Maniac ist beispielsweise ein echter Draufgänger, der es nicht abkann, wenn man ihm Befehle erteilt, Spirit dagegen ist höflich und zurückhaltend.

Auftragstypen

Es gibt in Wing Commander verschiedene Typen von Missionen, die Ihr erhalten könnt. Diese werden hier kurz vorgestellt.

Patrouille:
Hier müßt Ihr einfach nur alle geforderten Navigationspunkte in irgendeiner beliebigen Reihenfolge passieren und zu Euerm Trägerraumschiff lebend zurückkehren. Es bleibt Euch dann überlassen, ob Ihr die Kilrathis rösten oder doch lieber Eure eigene Haut retten wollt. Beim Abhauen ist der Nachbrenner oft sehr hilfreich, achtet

MEGA DRIVE

Title	Price
Bubba 'N' Stix us	119.90
Castlevania dt	99.90
Dr. Robotnik dt	109.90
Dragon's Revenge dt	109.90
Dune II us	119.90
FIFA Intern.-Soccer dt	119.90
Hyperdunk dt	109.90
Landstalker dt	129.90
Lost Vikings dt	119.90
Marko's Magic Football dt	124.90
Mega Turrican us	119.90
NHL-Hockey '94 dt	119.90
PGA European Tour dt	99,90
Shadowrun us	119.90
Sonic III dt	134.90
Star Trek us	119.90
Toejam & Earl II dt	119.90
Virtua Racing dt	188.00
Zool	99.90
Dune CD dt	119.90
Heart of the Alien CD us	99.90
Lunar us CD	109.90
NHL-Hockey '94 CD dt	99.90
Pirates Gold CD us	129.90
Revenge of Ninja CD us	109.90
Star Trek TNG CD us	124.90
Third World War CD us	109.90
Tomcat Alley CD us	124.90
Wing Commander CD us	129.90
Multi Mega dt	987.00
Mega Drive II dt	199.00
Action Replay Pro II dt	109.90
US/JP-50/60Hz Adapter	39.90
4-Player Adapter	59.90
6-Button-Joypad	39.90
RGB-Kabel für MD I/II	je 39.90
Umbau 50/60Hz MD I	39.90

SUPER NES

Title	Price
Art of Fighting dt	129.90
Clay Fighter dt	129.90
Claymates dt	129.90
F1-Pole Position dt	134.90
Fatal Fury II us	139.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Eye of the Beholder us	139.90
Joe & Mac II us	119.90
King of Dragons us	139.90
Knights of the Roundtable	139.90
Legend us	129.90
Lufia us	139.90
Mechwarrior dt	139.90
Mystic Quest dt	89.90
Mystical Ninja dt	129.90
NBA-Jam dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	109.90
Nigel Mansell dt	129.90
Ninja Warriors us	139.90
Pink Panther dt	109.90
Pirates of Dark Water dt	139.90
Plok dt	89.90
Populous II dt	124.90
R-Type III pal	119.90
Rainbow Bell Adventure dt	129.90
Rock 'N' Roll-Racing dt	129.90
Secret of Mana us	139.90
Shadowrun dt	139.90
Super Metroid us	139.90
Top Gear II dt	119.90
Ultima False Prophet	144.90
Virtual Soccer dt	119.90
Wizadry V us	139.90
World Cup Striker dt	139.90
World Heroes dt	129.90
WWF - Royal Rumble dt	139.90
Young Merlin dt	149.90
Zombies dt	139.90

Title	Price
Super NES Powerstation inkl. 50/60Hz-Schaltung	299.00
Super NES us inkl. RGB-Kabel, 220V Netzteil & Joypad	299.00
Umbau 50/60Hz inkl. Schachtverlängerung & Garantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	79.00
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
- in Verbindung mit Umbau	29.00
6-Player Adapter Fire	59.90
Fire-SFX-50/60Hz-Adapter	39.90
Action Replay Pro II dt	119.90

CLASSIC CORNER

Title	Price
Desert Strike dt	109.90
Final Fantasy II us	139.90
Goof Troop dt	89.90
Magical Quest dt	119.90
Tecmo NBA Basketball us	139.90
Tiny Toon Adventure dt	89.90
Zelda III dt	89.90

NICE PRICE CORNER

Title	Price
Aladdin dt	79.90
Alien III dt	99.90
Battletoads dt	89.90
Bomberman dt	89.90
Boxing Legend us	99.90
Empire Strikes Back dt	119.90
Flashback dt	89.90
Hook dt	99.90
Jurassic Park dt	109.90
Mario Allstars dt	74.90
Mortal Kombat dt	99.90
Starwing dt	79.90
Street Fighter II Turbo dt	109.90
Tuff Enuff (Dead Dance!) us	99.00
Turn and Burn us	99.90
Turrican us	89.90

PHANTASYSPIELE

SHADOWRUN dt:

Deutsche Abenteuerspiel-Auszeichnung als bestes Rollenspiel 1990!

Grundregelwerk 2.01D

Enthält alle Regeln zum Spielen von Shadowrun. 320 Seiten im rasanten Schreibstil mit 40 Farbtafeln. Hardcover 65.00

Zusatzabenteuer schon ab 24.80

Das Schwarze Auge (DSA) dt:

Der Einstieg in das erfolgreichste deutschsprachige Rollenspiel.

Abenteuer Basis-Spiel 44.80

AD&D 2nd. Edition dt:

Das umfangreichste Rollenspiel.

Title	Price
Spielerhandbuch	39.80
Spielleiterhandbuch	38.00

BATTLETECH dt:

Luxusausgabe inkl. 2 Vierfarbgeländekarten, 14 Mechminiaturen, Regelbuch und Datenbögen. 69.00

Title	Price
Hardware-Handbuch 3031	39.80
Geotech I-III je	36.00
Szenariobände schon ab	24.80

STAR WARS us:

Das Rollenspiel zur populärsten SF-Serie überhaupt. Einfaches und schnelles Aktionssystem. Hardcover. Über 140 Seiten. 59.90

Weiterhin bieten wir Ihnen auch Brettspiele, Taschenbücher, Zinnfiguren, Würfel und Zubehör.

0221 - 12 10 67 /68 /69

aRJay

NEO GEO

Title	Price
Grundgerät RGB oder PAL	739.00
Joyboard	119.00
Art of Fighting II	369.00
Fatal Fury Special	299.00
Samurai Shodown	369.00
Sidekicks II	369.00
Spin-Master	329.00
Windjammers	369.00
World Heroes Jet	369.00

PANASONIC 3DO

Title	Price
Grundgerät NTSC	1299.00
inkl. RGB-Umbau	1499.00

3DO-Spiele an Lager

ZEITUNGEN

Title	Price
NEU! Edge	16.00
Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00

Abo-Service für alle drei Magazine.

JAGUAR

Title	Price
Grundgerät RGB	649.00
RGB-Kabel	49.90
Joypad	59.90

Jaguar Spiele an Lager

PARTY?!

Was haltet Ihr von einer großen Videospiele-Party in Köln? Schreibt uns doch bitte Eure Meinung.

aRJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln

Telefax: 0221 - 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.



aber auf den begrenzten Treibstoff Eures Raumschiffs.

Verteidigung:
Ihr habt die Aufgabe, ein großes Schiff, einen Sprungpunkt oder eine Basis zu bewachen (manchmal auch die Tiger's Claw selbst). Hierzu bleibt Ihr immer nahe bei dem betreffenden Objekt; in einem Abstand von etwa 2500 m. Angreifende Feinde greift Ihr an, wenn sie sich bis auf 5000 m dem zu beschützenden Objekt genähert haben. Oft ist es günstig, die ersten Gegner mit Raketen so schnell wie möglich fertigzumachen, da Ihr ungeahnte Vorteile habt, wenn Ihr nur noch einen Kilrathi eliminieren müßt. Ihr könnt Euch nun voll dem Gegner widmen und müßt nicht auf die Verteidigung des zu beschützenden Objektes achten. Nehmt einfach die Verfolgung auf und macht ihn langsam mit den Kanonen fertig.

Eskorte:
Ihr müßt ein oder mehrere Frachter oder Schlachtschiffe zu einem Rendezvous-Point begleiten. Im Regelfall fliegt Ihr dazu auf parallelem Kurs in etwa 2500 m Abstand und greift heraneilende Feinde relativ spät an. Auch hier gilt: Die ersten werden mit Raketen fertiggemacht, der letzte kann auch dem Laserfeuer nicht mehr widerstehen. Solltet Ihr Probleme bekommen, weil eine Gegnerstaffel das zu eskortierende Schiff unheimlich früh abschießt, kann es sinnvoll sein, schon mit Nachbrenner voraus zu fliegen, so daß Ihr Eure Gegner schonmal vorher begrüßen könnt. Dadurch gewinnt Ihr etwas Zeit, bis das Schiff eintrifft. Ihr müßt allerdings aufpassen, daß sich kein Gegner verflüchtigt und sein Hauptziel angreift.

Abfangen kleinerer Schiffe:
Ihr habt den Auftrag, feindliche Schiffe in einem Gebiet aufzuspüren und zu zerstören. Eine bestimmte Taktik gibt es hier nicht, haltet Euch an die grundlegenden Taktiken und setzt die Ausweichmanöver ein, die weiter unten beschrieben werden.

Angriff auf große Ziele:
Meist ist Euer Primärziel ein eisenhart bewachtes Träger- oder Schlachtschiff der Kilrathis, ähnlich wie



die Tiger's Claw. Zuerst werden alle Begleitschiffe abgeschossen, auch wenn dies oft unmöglich erscheint, denn es ist noch unmöglicher, dort lebend wieder wegzukommen, wenn ein kleines Schiff übrigbleibt, das Euch verfolgen kann. Außerdem solltet Ihr möglichst keine Raketen auf die kleinen Schiffe verschwenden, weil Ihr sie für die Großen benötigt.
Im zweiten Teil greift Ihr *Euer eigentliches Ziel* an: Hier gibt es eine Hauptregel: Bleibt in Bewegung. Die großen Trägerschiffe sind alle nicht sehr wendig und nicht schnell, dafür aber exzellent bewaffnet. Wenn Ihr also viele schnelle Schleifen fliegt, ist die Gefahr eines Treffers geringer als wenn Ihr im Raum stehenbleibt. Zudem bauen diese Schiffe ihre Schutzschilde schnell wieder auf, so daß Ihr ihnen keine Verschnaufpausen gönnen dürft. Am besten fliegt Ihr zuerst ein paarmal seitlich auf das Schiff zu (bessere Trefferquote als von vorn oder hinten) und schießt Eure Raketen alle auf exakt denselben Punkt. Ihr müßt das Schiff dazu bringen, daß es auseinanderbricht. Am besten schießt Ihr also alle Raketen an die dünnste Stelle des Schiffes, die meist etwa in der Mitte liegt. Habt Ihr mit den Raketen die gegnerischen Schutzschilde durchbrochen, müßt Ihr nun mit Euren Kanonen möglichst genau und schnell auf das blanke Metall feuern. – Ihr dürft dem Gegner keine Chance geben, seine Schilde wieder aufzubauen.
Sobald der Kommandant des großen Schiffes noch einmal mit Euch redet, könnt Ihr Euch in aller Ruhe und aus sicherer Entfernung die Explosion anschauen.

Ausweichmanöver
Taktik 1:
Schaltet den Nachbrenner ein und beschleunigt so lange, bis Euer Gegner nicht mehr mithalten kann. Fliegt eine enge 180°-Wende. Nun

Nr.	System	Schiff	Partner	Missionstyp
1	Enyo	Hornet	Spirit	Patrouille
2	Enyo	Hornet	Spirit	Drayman-Eskorte
3	McAuliffe	Scimitar	Paladin	Patrouille
4	McAuliffe	Scimitar	Paladin	Zerstörung eines unbekannten Schiffs
5	McAuliffe	Scimitar	Paladin	Drayman-Eskorte
6	Gateway	Hornet	Paladin	Patrouille
7	Gateway	Hornet	Paladin	Verteidigung der Tiger's Claw
8	Gimle	Raptor	Angel	Schlachtschiff-Eskorte (Exeter)
9	Gimle	Rapier	Angel	Patrouille
10	Gimle	Raptor	Angel	Zerstörung von Dralthis
11	Brimstone	Scimitar	Maniac	Patrouille
12	Brimstone	Scimitar	Maniac	Schlachtschiff-Eskorte (Exeter)
13	Brimstone	Scimitar	Maniac	Schlachtschiff-Zerstörung (Dorkir)
14	Chengdu	Hornet	Angel	Raumschiff-Eskorte (Hornet)
15	Chengdu	Hornet	Angel	Schlachtschiff-Eskorte (Exeter)
16	Chengdu	Hornet	Angel	Verteidigung der Tiger's Claw
17	Dakota	Raptor	Knight	Drayman-Eskorte (2)
18	Dakota	Raptor	Knight	Patrouille
19	Dakota	Raptor	Knight	Schlachtschiff-Zerstörung (3 Dorkir)
20	Port Hedland	Scimitar	Knight	Drayman-Eskorte
21	Port Hedland	Scimitar	Knight	Patrouille
22	Port Hedland	Scimitar	Knight	Schlachtschiff-Zerstörung (Fralthi)
23	Kurasawa	Rapier	Bossman	Zersörung eines unbekannten Schiffs
24	Kurasawa	Rapier	Bossman	Schlachtschiff-Eskorte (Ralari)
25	Kurasawa	Rapier	Bossman	Schlachtschiff-Eskorte (Exeter)
26	Rostov	Raptor	Iceman	Patrouille
27	Rostov	Raptor	Iceman	Schlachtschiff-Zerstörung (Ralari)
28	Rostov	Raptor	Iceman	Zerstörung eines unbekannten Schiffs
29	Hubble's Star	Scimitar	Bossman	Patrouille
30	Hubble's Star	Scimitar	Bossman	Drayman-Eskorte (2)
31	Hubble's Star	Scimitar	Bossman	Zerstörung eines unbekannten Schiffs
32	Venice	Rapier	Hunter	Patrouille
33	Venice	Rapier	Hunter	Schlachtschiff-Zersörung (Fralthi)
34	Venice	Rapier	Hunter	Patrouille
35	Venice	Rapier	Hunter	Basis-Zerstörung (Starpost)
36	Hell's Kitchen	Scimitar	Hunter	Drayman-Eskorte
37	Hell's Kitchen	Scimitar	Hunter	Zerstörung eines unbekannten Schiffs
38	Hell's Kitchen	Scimitar	Hunter	Schlachtschiff-Eskorte (Exeter)
39	Hell's Kitchen	Scimitar	Hunter	Schlachtschiff-Zerstörung (Ralari)

habt Ihr Euren überraschten Gegner genau vor Euch und genug Zeit für ein paar gezielte Schüsse.

Taktik 2:
Bremst so schnell wie irgend möglich ab, wenn ein Verfolger hinter Euch klebt. Oft kann dieser nicht so schnell reagieren und schießt an Euch vorbei. Nun geht's sofort mit Nachbrenner hinterher und bis auf 1000 m heran. Gleicht die Geschwindigkeit der Eures Gegners an und fliegt exakt die gleichen Manöver wie er. Währenddessen wird natürlich ordentlich in die Triebwerke geschossen.

Taktik 3:
Verlangsamt Eure Geschwindigkeit, bis der Gegner ganz nah an Euch herangekommen ist. Nun fliegt Ihr eine hübsche 90°-Kehre. Der Gegner schießt geradeaus weiter; nach einem kurzen Augenblick dreht Ihr um 180° in die entgegengesetzte Richtung und eröffnet das Feuer.

Taktik 4:
Diese Taktik bietet sich vor allem gegen große Schiffe an, die nicht so wendig sind und mehr oder weniger im Raum stehenbleiben. Fliegt eine 90°-Kurve und trudelt langsam auf Euer Ziel zu. Nun bleibt Zeit für etwa zehn Schüsse, bevor Ihr eine weitere 90°-Kehre macht und mit Nachbrenner abhaut. Bleibt Ihr länger auf einem so niedrigen Geschwindigkeitsniveau, werdet Ihr mit ziemlicher Sicherheit von den schweren Geschützen des Gegners getroffen.

Taktik 5:
Ähnlich wie bei Taktik 3 laßt Ihr Euren Gegner möglichst nah herankommen, um dann eine ziemlich enge Kurve in eine beliebige Richtung zu fliegen. Wenn Ihr Euch nach 360° wieder auf dem ursprünglichen Kurs befindet, ist der Gegner vor Euch zu sehen. An dieser Stelle hat er allerdings eine wesentlich höhere Geschwindigkeit. Deswegen wird der Nachbrenner solange eingeschaltet, bis Ihr wieder an seinem Heck klebt.

Auf der linken Seite findet Ihr noch eine tabellarische Übersicht über alle Missionen von Wing Commander.

Night Trap

Mega CD

Daniel Schüßler war es, der hier die komplette Night-Trap-Lösung von Mannheim nach München befördert hat.

Angegeben ist immer der Zeitpunkt, an dem die Falle ausgelöst werden sollte oder an dem der neue Code mitgeteilt wird. Deshalb sollte man sich schon etwas früher im Raum aufhalten als in der Liste angegeben ist.
Es ist möglich, alle Vampire zu fangen, aber man sieht am Schluß auch kein anderes Ende, wenn man alle Vamps eingefangen hat.

Ort	Zeit
Hall 1	0,13
Living Room	0,29
Bedroom	0,35
Bathroom	0,43
Bathroom	0,50
Living Room	1,07
Kitchen	1,24
Entry Way	1,39
Entry Way	2,58
Hall 1	3,15
Bedroom	3,26
Living Room	3,33
Hall 1	3,42
Driveway	3,48
Hall 2	4,12
Bathroom	4,23
Bedroom	4,39
Living Romm	4,56
Livingroom	5,04
Bedroom	5,33
Driveway	5,36
Code: Entry Way	5,38
Living Room (blauer Code)	5,54
Hall 1 (neuer Code)	6,10
Hall 2	6,19
Hall 2	6,50
Kitchen	7,06
Bedroom	7,27
Driveway	7,42
Hall 1	7,51
Bedroom	8,04
Hall 2	8,14
Hall 1	8,29
Bedroom	8,40
Code: Living Room	9,00
Living Room	9,12
Entry WAy	9,22
Hall 2	10,48
Driveway	10,55
Driveway	10,59
Hall 1	11,31
Living Room	12,04
Bathroom	12,38
Hall 1	13,16
Code: Entry Way	13,38







CD-WECHSEL

Ort	Zeit
Living Room	13,58
Code: Living Room	14,16
Hall 2	14.40
Entry Way	15,05
Driveway	16,28
Hall 2	16,38
Living Room	16,45
Hall 1	17,00
Bedroom	17,13
Living Room	17,27
Hall 2	17,38
Living Room	17,47
Bathroom	17,57
Hall 2	18,00
Driveway	18,14
Driveway	18,18
Entry Way	18,28
Living Room	18,34
Hall 1	19,10
Living Room	19,22
Entry Way	19,57
Living Room	20,13
Bedroom	21,20
Driveway	21,32
Kitchen	21,46
Hall 2	21,55
Bedroom	22,13
Hall 1	22,24
Hall 2	23,07
Hall 1	23,20

Living Room	23,34
Driveway	23,55
Living Room	24,05
Hall 1	24,29
Bedroom	24,31
Bathroom	24,54
Hall 2	25,10

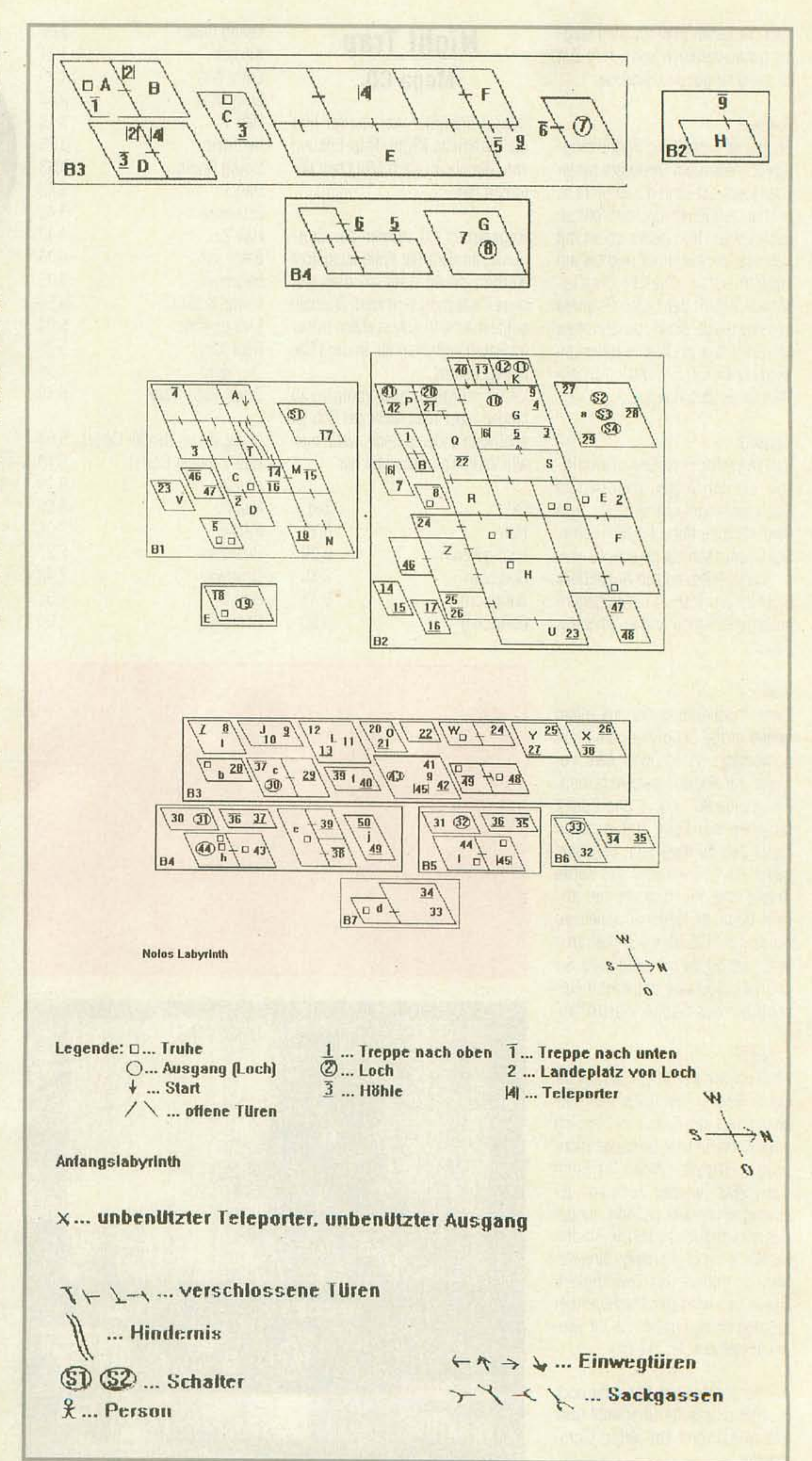
Landstalker

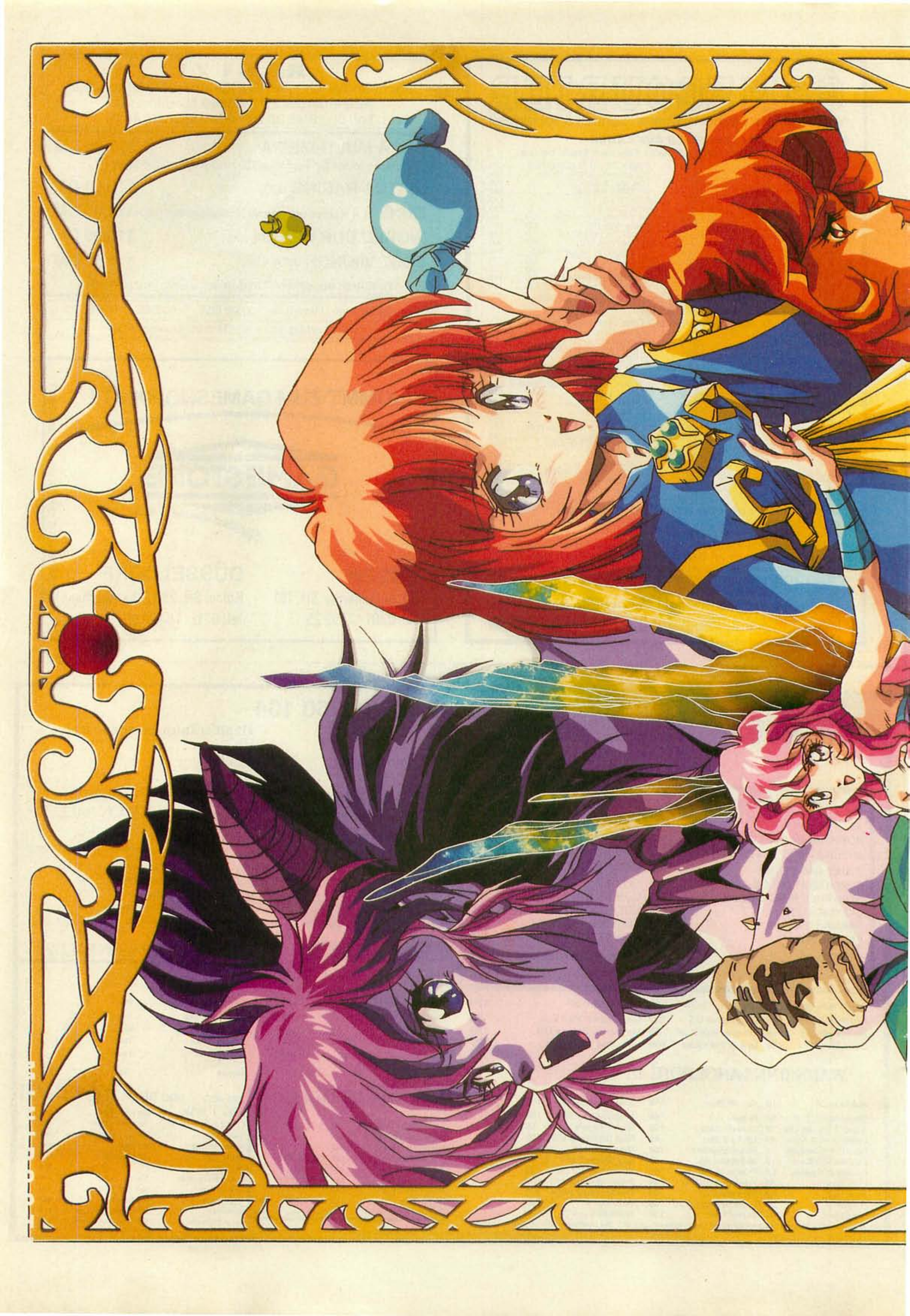
Mega Drive

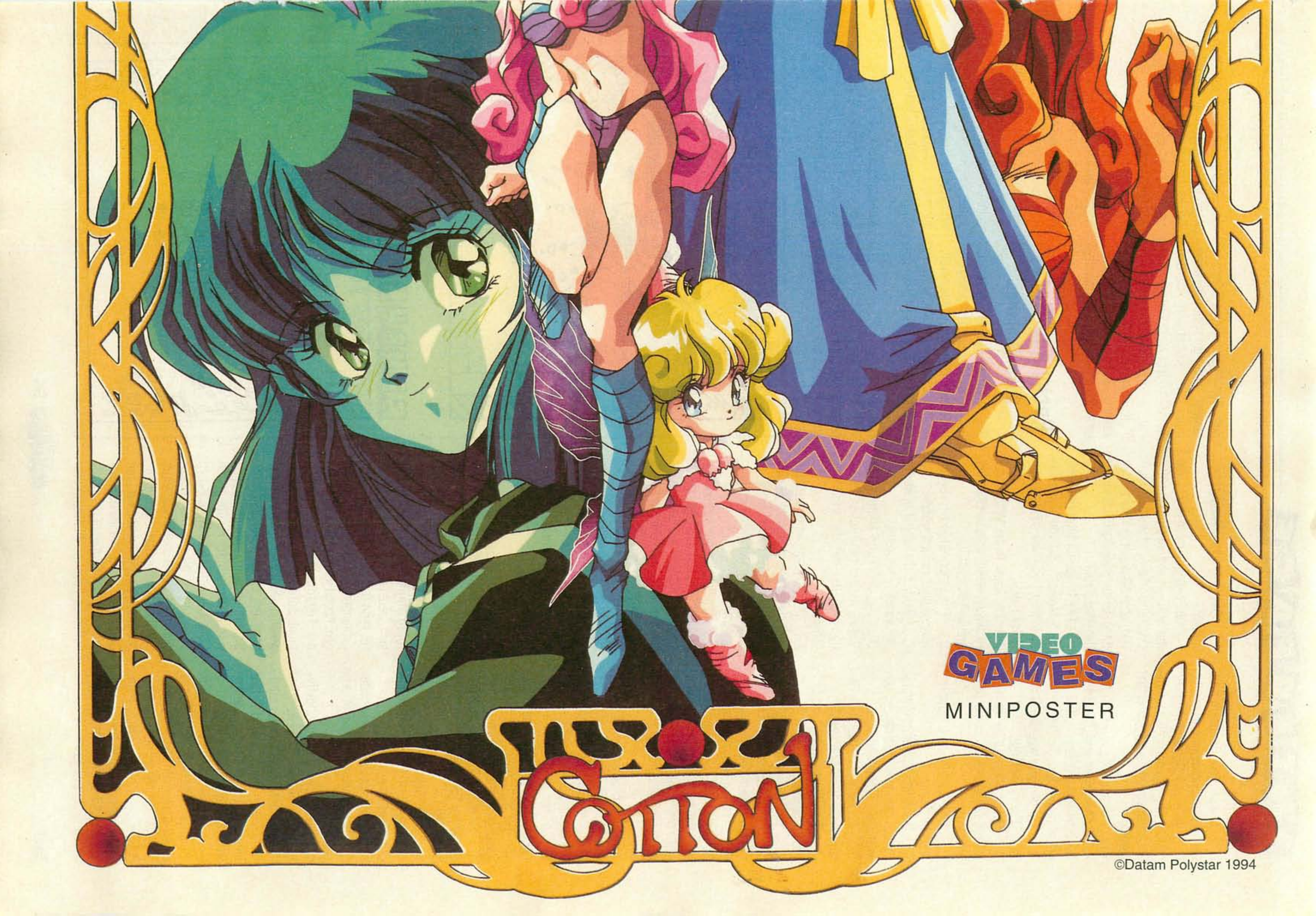
Andreas Beer aus A-Sollenau hat keinen Winkel dieses vertrackten Labyrinthspiels ausgelassen. Hier ist seine Wegbeschreibung durch König Nolos Unterwelt, die nicht im Player's Guide verzeichnet ist:

Die Höhle im Südwesten von Kasalt ist der Eingang zu Nolos Labyrinth.

A ... Ein Schalter erscheint, nachdem alle Gegner geschlagen wurden. Er öffnet die südliche Tür.
B ... Das Schwert der Gaia ist nur von 19 zu erreichen.
C ... Mit der Kiste auf den Schalter werfen, um den westlichen Raum zu betreten.
D ... Die Statue beschießen.
E ... Nach Osten vortasten. Später in dunklen Räumen die Laterne benutzen.
F ... Der Schalter läßt eine Kiste erscheinen, die Niels braucht, um den östlichen Raum zu erreichen (Treppenbau).
G ... Die Kiste (südöstlicher Teil) von Osten auf den Schalter werfen. An der östlichen Wand ist eine Statue der Göttin.
H ... Der Schalter läßt Plattformen zur Truhe erscheinen. Der südliche Teil kann nur mit Schneespikes erreicht werden. Sie können in diesem Labyrinth gefunden werden.
I ... Eisenstiefel werden benötigt. Sie können in diesem Labyrinth gefunden werden.
J ... Zwei Möglichkeiten: Entweder Niels wirft eine Kiste auf den Schalter oder er stapelt die Kisten so auf, daß eine Kugel abgeblockt wird. Dann geht er unter dieser hindurch und betätigt den Schalter persönlich.
K ... Mit der Vase auf den Schalter werfen, dann in das südwestliche Loch springen.
L ... Die Eisenstiefel sind nur von 12 aus erreichbar.
M ... S1 muß betätigt sein.






VIDEO GAMES
MINIPOSTER
COTTON
©Datam Polystar 1994

N ... Die mittlere Plattform muß untergangen werden.
O ... Alle vier Schalter müssen gleichzeitig aktiviert sein (aufeinanderstapeln und auf den obersten treten).
P ... Der südliche Teil kann nur mit Schneespikes erreicht werden. Sie können in diesem Labyrinth gefunden werden.
Q ... Für den Rückweg den Schalter drücken (Beeilung!).
R ... Mit der Kiste auf den Schalter werfen, um den östlichen Raum zu betreten.
S ... Den Schalter als Treppenstein benutzen!.
T ... Die nördliche Statue zerstören, danach den nordöstlichen und den westlichen Schalter betätigen.
U ... 23 kann erst nach dem Gespräch bei "j" erreicht werden.
V ... Den Baum schlagen und beide Holzstücke nehmen!
W ... Eine Kiste wird im Südwesten benötigt, um das südliche Ende des Hügels zu erreichen. Mit den beiden anderen Kisten und dem Schalter eine Treppe bauen. Der Schalter sollte dabei ganz unten sein, weil er beschwert sein muß.
X ... Niels muß Golas Nagel haben.
Y ... Über die blauen Felder springen.
Z ... Der südliche Teil kann nur mit Schneespikes erreicht werden. Sie können in diesem Labyrinth gefunden werden. Außerdem müssen die Schalter im nördlichen Raum betätigt sein (beide!).
a ... S2 öffnet 27, S3 öffnet 28 und S4 öffnet 29 (mit der Kiste beschweren!).
b ... Alle Schalter müssen gedrückt sein (4). Einer läßt immer den nächsten erscheinen.
c ... Der Venusstein kann nur über die Abzweigung in B6 erreicht werden.
d ... Erdbeben sind am effektivsten. Der Teleporter führt zu einem zweiten, der nach Merkator führt.
e ... Dieser Raum besteht aus 3 Etagen. Auf einer Hand im Südwesten sind die Schneespikes.
f ... Alle vier Schalter müssen gleichzeitig betätigt sein (Treppe bauen und auf den obersten treten!).
g ... Mit dem Mann sprechen, das Holz holen (23), das Holz beim Wasser benutzen und auf das Floß steigen! 45 erscheint erst später, das Floß fährt zu 43.
h ... Das Holz (beim Wasser) benutzen!
i ... Nie weit entfernt in einer Linie mit Spinner stehen (Rollangriff)! Der Teleporter führt wieder (indirekt) nach Merkator. Im nördlichen Raum ist der Superharnisch (hinter dem Wasserfall).
j ... Der Teleporter führt (indirekt) nach Merkator. 50 von Nolos Labyrinth ist 1 von Nolos Palast.
Nolos Palast:
A ... Der Raum in der Mitte ist der Rückweg, wenn Niels in eines der großen Löcher fällt.
B ... Die Stacheln in den Ecken können umsprungen werden.
C ... Beide Schalter mit geworfenen Vasen beschweren.
D ... Auf den Turm klettern (mit Vase). An der nördlichen Wand den Schalter mit der Vase beschweren.
E ... Der Ausgang kann nur vom südlicheren Raum erreicht werden (hinüberspringen, den Schalter betätigen und der Wand entlang laufen).
F ... Den Schalter drücken und der grünen Statue nach Süden helfen (in die Löcher stellen). Danach der grauen Statue nach Osten helfen und den nördlicheren Weg nach Osten nehmen.
G ... In die Mitte des Lochs springen, dann auf den Plattformen warten, bis sich die Geheimtür öffnet. Ab hier gibt es nurmehr einen Weg.

Die Taktiken bei den ersten beiden Endgegnern (Geheimgang in Nolos Palast) sind gleich. Bei König Nolo hat sich folgende Taktik bewährt: Wenn er nicht da ist, einfach ruhig stehenbleiben. Sobald er sich materialisiert, schräg nähern (er kann nur in die vier Himmelsrichtungen schießen) und zuschlagen. Nachdem er besiegt ist, sollte der Herzog auftauchen (wenn nicht, sollte Niels auf dem nordwestlichen Teil der Plattform herumlaufen, bis Merkator erscheint). Sobald er denn endlich geröstet wurde, beginnt der Kampf gegen Gola. Der einfachste Weg, ihn zu besiegen ist dieser: Man rüstet sich mit dem Venusstein aus (oder benutzt goldene Statuen) und erzeugt ein Erdbeben sobald sich Golas Kopf senkt. Während dieses Vorgangs sollte man in der nordöstlichen Ecke der Plattform stehen. Sobald sich Golas Schwanz bewegt, muß man springen, wenn man nicht "eingefroren" werden will. Nachdem Niels Gola besiegt hat, fällt der ganze Schatz in die Tiefe. Flora tröstet Niels mit einem kleinen Tänzchen und beide begeben sich erneut auf Schatzsuche.

Pocky and Rocky

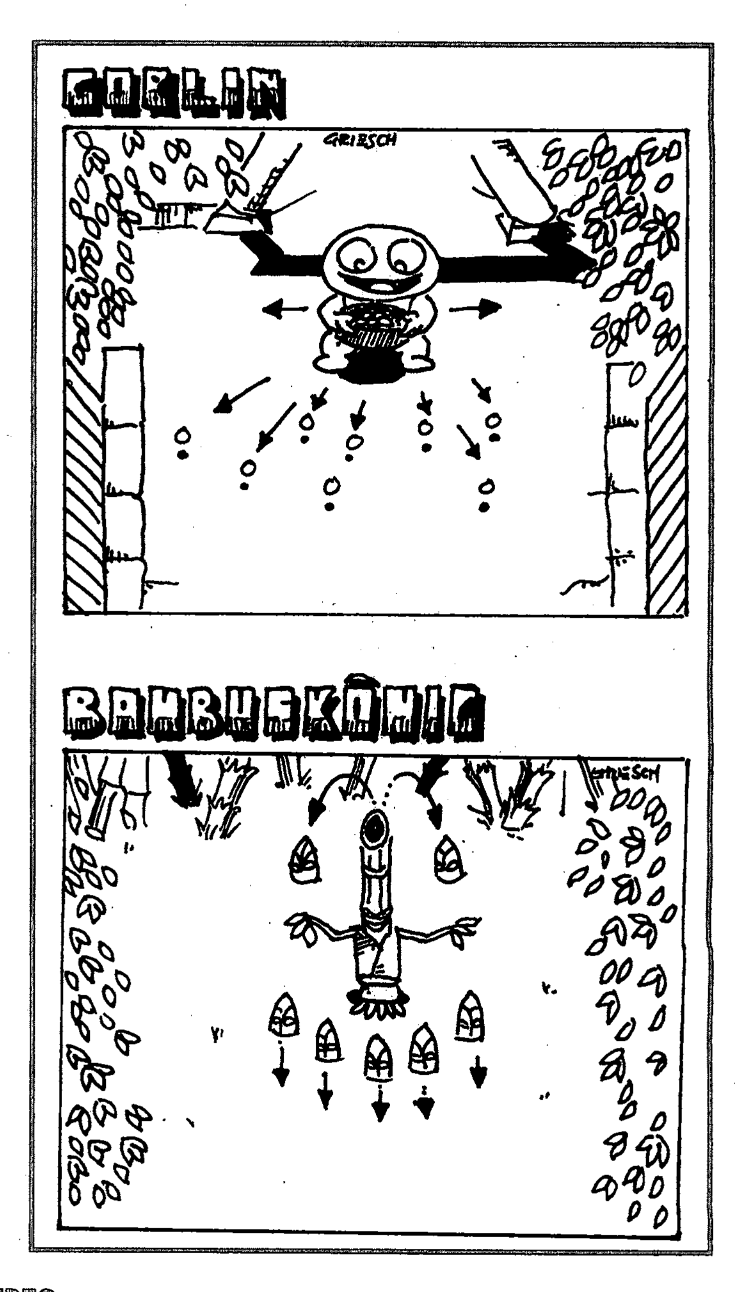
Super Nintendo

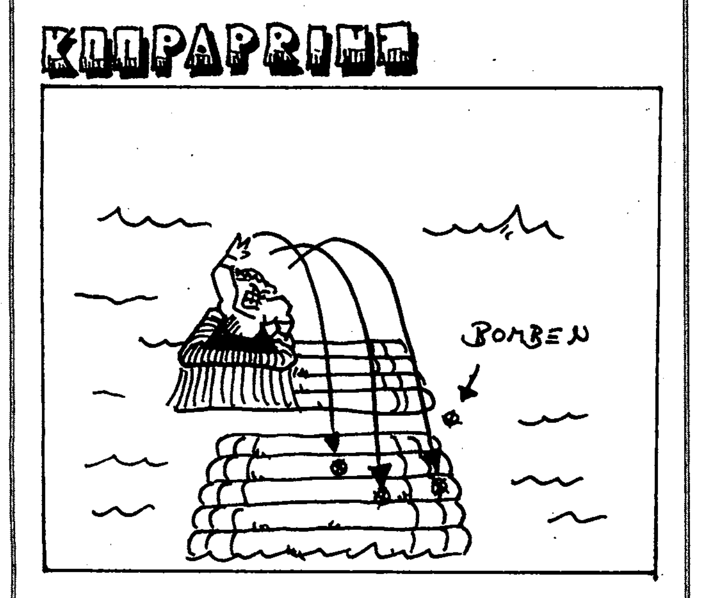
Starzeichner Kim Griesch aus Nürnberg hat wieder Zeit gefunden, bebilderte Hilfen zu produzieren. Heute ist Kiki *Pocky* Kaikai *Rocky* Ninja an der Reihe:

Goblin:
Während er Euch mit Kastanien bespuckt, weicht Ihr den Geschossen am besten nur aus. Ballert auf den Goblin von der Seite, denn wenn Ihr Euch zu lange unten aufhaltet, rollt das dicke Ding auf Euch zu, und es wird schwierig, ihm auszuweichen.

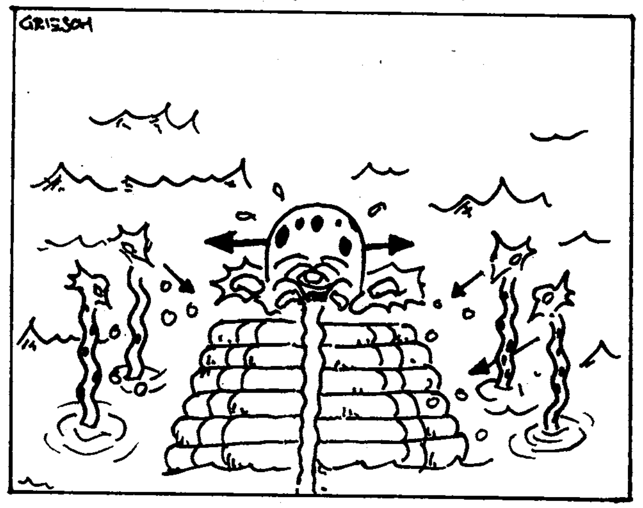
Bambuskönig:
Stellt man sich unten in die Mitte und feuert mit voller Kraft auf den König und seine witzigen Bambussprossen, kann er gegen Euch kaum etwas ausrichten. Doch wenn er seine Blätter (Hände) nach Euch schmeißt, solltet Ihr diese Position verlassen. Nachdem der Bambuskönig seinen Abschied gefeiert hat, hinterläßt einer seiner Sprößlinge noch einige Habseligkeiten.

Koopaprinz:
Der verrückte Typ auf dem Floß bewirft Euch die ganze Zeit mit Bomben. Außerdem versuchen die

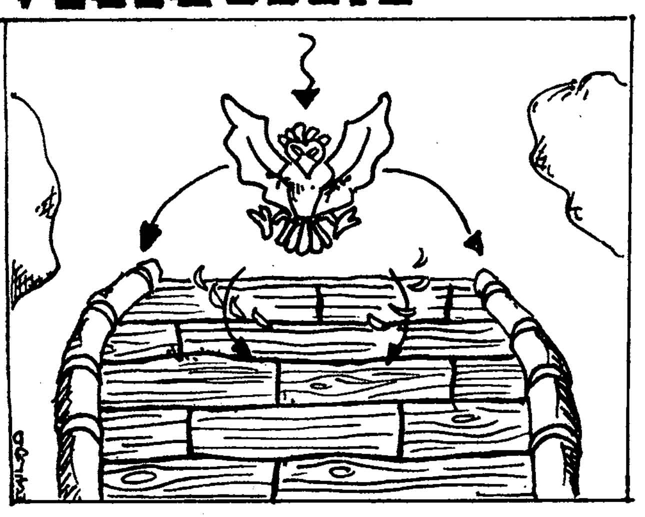


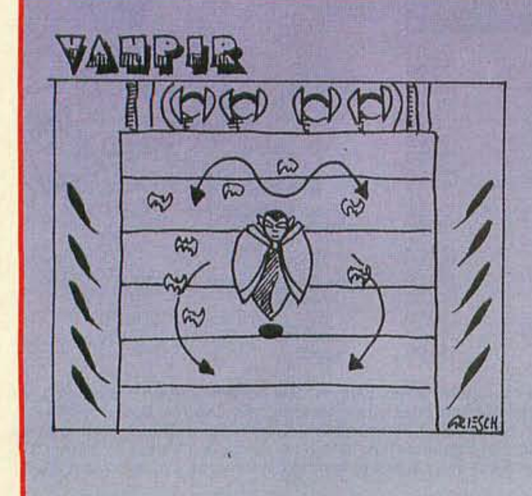


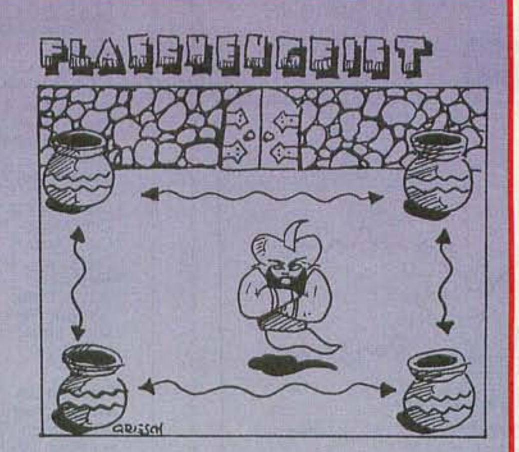
Krakenschleim

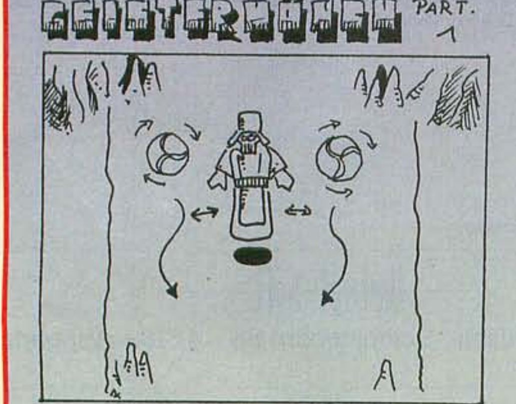


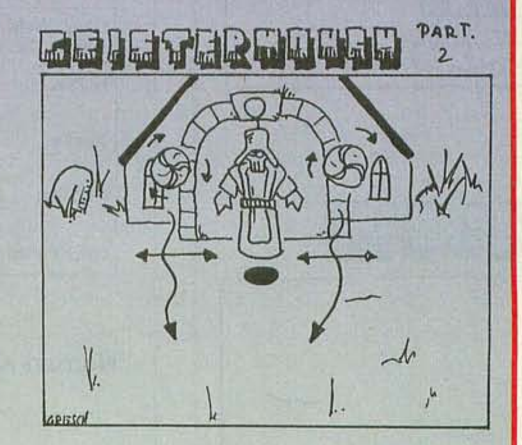
Vogelkönig

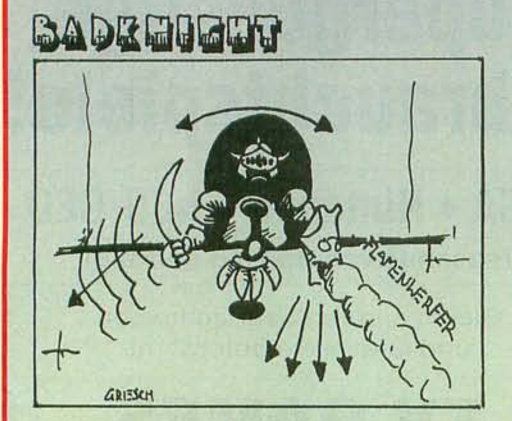


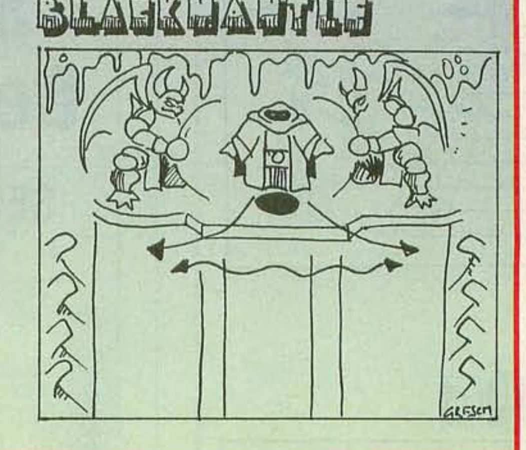












Koopas, Euch ins Wasser zu drängen. Daher ist es sehr vorteilhaft, hier Superbomben zu zünden, mit denen auch der Prinz zerstört wird. Ist der Koopaprinz erst im Jenseits, taucht an seiner Stelle ein Zauberer auf, der einige Geschenke überbringt.

Krakenschleim: 4
Abwechselnd tauchen die Seeschlangen links oder rechts auf, schießen drei kleine Feuerbälle ab, und tauchen dann wieder hinab. Ihr müßt die Seeschlangenköpfe von der Seite treffen, um sie zu verletzen. Achtet auf den Wasserstrahl, den sie ausspeien.

Geistermönch
Der gute alte Mönch feuert einen Eisstrahl auf Euch ab, wenn Ihr genau unter ihm steht.
Darum nur unter ihm stehen, wenn er seine Wurfsterne auf Euch schleudert. Läßt er die Sterne los, müßt Ihr in Richtung der Sterne laufen.
Ab und zu schießt er auch einen Feuerring ab. Um ihn zu besiegen, richtet das Feuer auf seinen Körper.

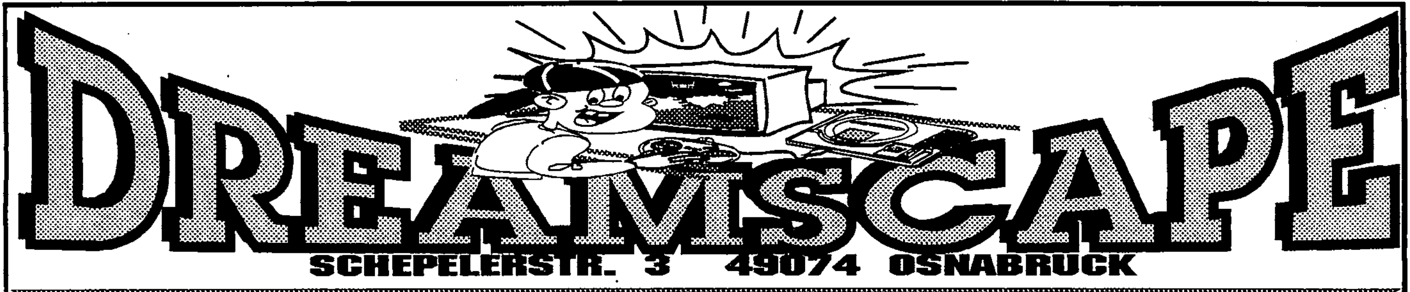
Flaschengeist:
Die billige Nachahmung von Alladin schwebt von Flasche zu Flasche, und läßt ab und zu ein paar Feuerbällchen auf Euch niederfahren.
Immer, nachdem er ein paarmal die Flaschen gewechselt hat, löst er sich in Luft auf. Habt Ihr den Waschbären (Rocky), dann verwandelt Euch in die Statue, damit Euch nichts passiert.
Wenn Ihr jedoch Pocky habt, rutscht lieber hin und her. Doch dann weicht dem Feuerring gut aus.

Vogelkönig:
Der König der Lüfte hat als Bewaffnung Federn, die er einmal links und einmal rechts auf Euch niederschweben läßt. Ist dies geschehen, verschwindet er kurz, und stürzt dann von oben auf Euch herab.
Nun solltet Ihr Euch in die Statue verwandeln; das Mädchen rutscht besser zur Seite.

Vampire:
Der Vampir wechselt ständig die Position und sondert seine Fledermäuse ab. Nachdem Ihr ihn eine Weile beschossen habt, verwandelt er sich in eine Riesenfledermaus, die es nun aus dem Weg zu räumen gilt.

Bad Knight:
Hinter seinem Schild verbirgt er einen Flammenwerfer, mit dem er Euch Feuer unter dem Hintern macht. Danach wirft er ein überdimensionales Schwert, dem Ihr ausweichen müßt. Wie schon beim Mönch dürft Ihr nicht zu lange unter "BK" stehen, da er sonst einen Eisstrahl auf Euch richtet. Der wunde Punkt dieses Wesens ist der Kristall in seiner Mitte.

Black Mantle
Nachdem Ihr die beiden Dämonen eleminiert habt, traut sich der eigentliche Boss persönlich nach unten.
Aus seinen beiden Händen schickt er zwei Feuerkugeln los, die an der Wand abprallen, und sich dort nochmals teilen. Hier reicht es, wenn Ihr den Kugeln ausweicht.
Danach schleudert er zwei dunkle Tücher in Eure Richtung (für Pocky und Rocky je eines), die Euch für kurze Zeit verhüllen.
Die zwei gewaltigen Blitze, die jetzt hinter Euch herjagen, sind ein klein wenig schneller als Pocky und Rocky. Deshalb hin- und herrutschen, bis die Blitze sich wieder verzogen haben.
Besiegen kann man Black Mantle eigentlich nur, wenn man die ganze Zeit das Feuer auf den bösen Buben hält. Ab und zu das Ganze mit ein paar Superbomben garnieren, und er ist Geschichte.



SCHEPELERSTR. 3 49074 OSNABRÜCK

AN / VERKAUF VON NEUEN UND GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

BESTELLUNGEN : 0541 - 57014 / 15

GEBRAUCHTE SPIELE

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO	ANKAUF	VERKAUF	CLUB
BUGS BUNNY RABIT RAMPAGE	50,00	80,00	75,00
CHOPLIFTER III	50,00	80,00	75,00
STAR WARS II	50,00	80,00	75,00
TURN & BURN	50,00	80,00	75,00
GHOULES & GHOST	20,00	50,00	45,00
YOUNG MERLIN	50,00	80,00	75,00
STREETFIGHTER TURBO	50,00	80,00	75,00
MEGA MAN X	50,00	80,00	75,00
MARIO ALLSTARS	35,00	65,00	60,00
PALADINS QUEST	40,00	70,00	65,00
POCKY & ROCKY	35,00	65,00	60,00
BEST OF THE BEST	40,00	70,00	65,00
SKY BLAZER	50,00	80,00	75,00
EQUINOX	40,00	70,00	65,00
ROCKN ROLL RACING	50,00	80,00	75,00
R-TYPE III	50,00	80,00	75,00
ASTERIX	40,00	70,00	65,00
BIO METAL	35,00	65,00	60,00
BUBSY (DT)	40,00	70,00	65,00
ART OF FIGHTING	50,00	80,00	75,00
ACTRAISER	35,00	65,00	60,00
B O B	35,00	65,00	60,00
HOOK	35,00	65,00	60,00
MORTAL KOMBAT	40,00	70,00	65,00
STAR WING	35,00	65,00	60,00

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE	ANKAUF	VERKAUF	CLUB
NBA JAM	50,00	80,00	75.00
FIFA SOCCER	40,00	70,00	65,00
ALADDIN	40,00	70,00	65,00
COOL SPOT	40,00	70,00	65,00
DRAGONS REVENGE	50,00	80,00	75,00
LANDSTALKER	50,00	80,00	75,00
OLYMPIC GOLD	35,00	65,00	60,00
ZOOL	40,00	70,00	65,00
ALIEN III	20,00	50,00	45,00
DEVELISH	20,00	50,00	45,00
NHLPA HOCKEY 93	20,00	50,00	45,00
PREDATOR II	35,00	65,00	55,00
QUACKSHOT	35,00	65,00	55,00
FLASHBACK	40,00	70,00	65,00
J. MADDEN 94	50,00	80,00	75,00
MICRO MACHINES	40,00	70,00	65,00
GLOBAL GLADIATORS	35,00	65,00	70,00
RANGER X	50,00	80,00	75,00
SHINING FORCE	50,00	80,00	75,00
SONIC III	50,00	80,00	75,00
STRIDER II	35,00	65,00	55,00
SUPER KICK OFF	20,00	50,00	45,00
T2 ARCADE	35,00	65,00	55,00
WARSONG	20,00	50,00	45,00
BATMAN RETURNS.	35,00	65,00	55,00

PHILIPS C D I 210

PHILIPS C D I 210	ANKAUF	VERKAUF	CLUB
CDI 210 MIT FERNB.	500,00	699,00	649,00
MPEG 3 MODULE	200,00	299,00	249,00
VOYEUR	40,00	70,00	65,00
ESC. FROM CYBER CITY	40,00	70,00	65,00
OPEN TENNIS	40,00	70,00	65,00
KETHER	40,00	70,00	65,00
PALM SPRINGS GOLF	40,00	69,90	64,90
BATTLESHIP	20,00	50,00	45,00
LINK	40,00	70,00	65,00
ZELDA	45,00	69,90	64,90
INCA	45,00	69,90	64,90

NEO GEO

NEO GEO	ANKAUF	VERKAUF	CLUB
KONSOLE & 1 JOYPAD	350,00	495,00	475,00
SAMURAI SHOWDOWN	190,00	260,00	245,00
WORLD HEROES II	130,00	175,00	160,00
NINJA COMMANDO	190,00	260,00	245,00
SENGOKU II	150,00	220,00	205,00
VIEW POINT	300,00	425,00	410,00
BASEBALL STARS II	150,00	220,00	205,00
SUPER SIDEKICKS	150,00	220,00	205,00
FATAL FURY II	150,00	220,00	205,00
FATAL FURY SPECIAL	175,00	250,00	235,00
SPINMASTER	175,00	250,00	235,00
CYBERLIP	-75,00	130,00	115,00
BLUES JOURNEY	-75,00	130,00	115,00
BASEBALL 2020	-75,00	130,00	115,00
BASEBALL STARS 1	-75,00	130,00	115,00
JOYBOARD	-40,00	-75,00	-70,00

MEGA CD

MEGA CD	ANKAUF	VERKAUF	CLUB
KONSOL	265,00	375,00	350,00
ECCO THE DOLPHIN	20,00	50,00	45,00
FINAL FIGHT	40,00	70,00	65,00
GROUND ZERO TEXAS	50,00	80,00	75,00
JURASSIC PARK	50,00	80,00	75,00
MICROCOSM	50,00	80,00	75,00
NHL HOCKEY 94	50,00	80,00	75,00
NIGHT TRAP	50,00	80,00	75,00
SPIDERMAN	20,00	50,00	45,00
THUNDERHAWK	40,00	70,00	65,00
WWF RAGE IN CAGE	50,00	80,00	75,00
PUGSY	50,00	80,00	75,00
PRINCE OF PERSIA	40,00	70,00	65,00
ROAD AVENGER	20,00	50,00	45,00
TIME GAL	20,00	50,00	45,00
SONIC	20,00	50,00	45,00
INXS	20,00	50,00	45,00
SILPHEED	20,00	50,00	45,00
FINAL FIGHT	40,00	70,00	65,00
CHUCK ROCK	40,00	70,00	65,00

GAMEBOY + GAME GEAR TITEL AUCH ERHÄLTLICH
PREISLISTE HEUTE NOCH ANFORDERN
WEITERE TITEL AUF LAGER

CLUB MITGLIEDSCHAFT

MITGLIEDER SPAREN PRO NEUES SPIEL, ZWISCHEN 10,- UND 25,- DM. BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN MINDESTENS 5,- DM. MITGLIEDER KÖNNEN AUCH NEUE & GEBRAUCHTE SPIELE VORBESTELLEN LASSEN.

JEDER KANN MITMACHEN - KEINE ABNAHMEVERPFLICHTUNGEN - BEI AUSTRITT BEDARF ES KEINER KÜNDIGUNG.

KOSTENLOSE TEILNAHME AN JEDER AUSLOSUNG UND DREAMSCAPE T-SHIRTS UMSONST (JE NACH VORRAT)

CLUBPREISE SOFORT TELEFONISCH IM ANSPRUCH NEHMEN INDEM SIE DIE MITGLIEDSCHAFTS BEITRAG PER NACHNAHME ZAHLEN.



BEI HARDWARE SPAREN SIE BIS ZU 50,- DM
BEI GEBR. NEO GEO SPAREN SIE BIS ZU 15,- DM
KOSTENLOSE PREISLISTEN
KOSTENLOSE DREAMSCAPE WAPPEN T- SHIRTS

90% DREAMSCAPE KUNDEN SIND BEREITS MITGLIEDER GEWORDEN

CLUB AUSWEIS FÜR JEDES MITGLIED

Club Antrag

UNBEDINGT AUSGEFÜLLT AN UNS ZURÜCKSCHICKEN

JA ICH MÖCHTE MITGLIED BEIM DREAMSCAPE - CLUB WERDEN.

DER MITGLIEDSBEITRAG BETRÄGT FÜR:
1/2 JAHR 30,- DM ☐ 1 JAHR 50,-DM ☐

1. DIE MITGLIEDSCHAFT BEGINNT NACH ERHALT DER ....CLUB-MITGLIEDSKARTE.
2. ES BEDARF KEINER KÜNDIGUNG, DENN DIE MITGLIEDSCHAFT ....ERLISCHT AUTOMATISCH NACH ABLAUF DES BEZAHLTEN ....ZEITRAUMES.
3. DIE MITGLIEDSCHAFT BLEIBT ERHALTEN, INDEM DAS ....MITGLIED SPÄTESTENS 2 WOCHEN VOR ABLAUF DES LETZT ....BEZAHLTEN BEITRAGES, DEN NEUEN BEITRAG AN UNS ....ENTRICHTET.
4. DER ANTRAG KANN INNERHALB VON 14 TAGEN ....SCHRIFTLICH WIDERRUFEN WERDEN.

NAME ______
VORNAME ______
STRAßE ______
PLZ / ORT ______
GEBURTS-DATUM ______ TEL. ______

ICH ZAHLE MEINEN CLUBBEITRAG PER:
V-SCHECK ☐ E-SCHECK ☐ ÜBERWEISUNG ☐ BAR ☐ NACHNAHME ☐

ORT, DATUM ______ UNTERSCHRIFT ______

BEI NICHT VOLLJÄHRIGEN MITGLIEDERN, BITTEN WIR UM DIE UNTERSCHRIFT EINES ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN.

ORT, DATUM ______ UNTERSCHRIFT ______



BANKVERBINDUNG:
DREAMSCAPE
STADTSPARKASSE OSNABRÜCK
BLZ : 265 500 01 KTO: 512 096

DREAMSCAPE
SCHEPELERSTR. 3
49074 OSNABRÜCK

DIE NEUSTEN TITEL STÄNDIG AUF LAGER

AB 300,- PORTO VERSAND FREI
2 BIS 3 TAGE LIEFERZEIT
SONDERANGEBOTE IMMER AUF LAGER

TEL. (BESTELLUNGEN)
0541 57014 / 15
FAX. 0541 [illegible]

NEUE ÖFFNUNGSZEITEN
Mo. bis Fr. 10.00 - 18.30
SAMSTAG 10.00 - 14.00

OSNABRÜCK LADENVERKAUF



VERSAND
INLAND : 6,- DM PORTO & VERPACKUNG + NACHNAHME
AUSLAND : 15,- DM BESTELLUNGEN NUR VORKASSE
ALLE BESTELLUNGEN ÜBER 300,- DM PORTO FREI

PREISÄNDERUNG UND IRRTÜMER VORBEHALTEN. WIR BEHALTEN EBENFALLS DAS RECHT VOR, SPIELE BEIM ANKAUF ZUVERWEIGERN. ALLE SPIELE OHNE ANLEITUNG ODER VERPACKUNG WERDEN SOFORT ZURÜCKGESCHICKT, DIE NICHT VORHER MIT DREAMSCAPE ABGESPROCHEN WORDEN SIND.

Flinke Finger

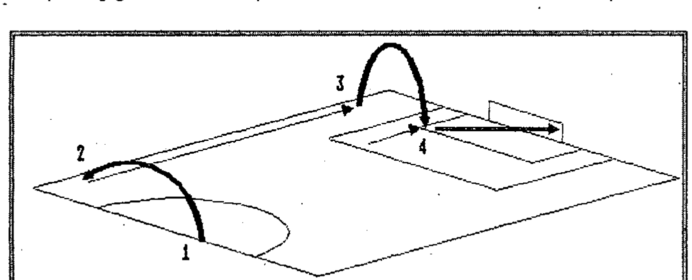
Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher seinen Arzt.

FIFA Soccer

Mega Drive

Manuel Gerber aus CH-Oberrohrdorf hatte schon lange vor der WM den vollen Fußballdurchblick. Hier sind seine Taktiktips:

Tor I (für Fortgeschrittene)
1 Gleich nach dem Anpfiff paßt Spieler A den Ball zu Spieler B (B-Knopf lang gedrückt halten)



2 Spieler B dribbelt mit dem Ball sehr weit in die gegnerische Verteidigungszone hinein. Um den Verteidiger auszuspielen, kurz Knopf B (tunneln) oder A (Vorlage für Kopfball) drücken.
3 Spieler B spielt eine kurze, hohe Flanke in den Strafraum (A-Knopf)
4 Spieler C rennt auf den Ball zu und verwandelt mit einem Flugkopfball oder einem starken Schuß ins rechte Eck. C-Knopf kurz drücken, während man auf den Ball zuläuft (Flugkopfball) oder C-Knopf lange drücken, nachdem man den Ball gestoppt hat (Schuß).

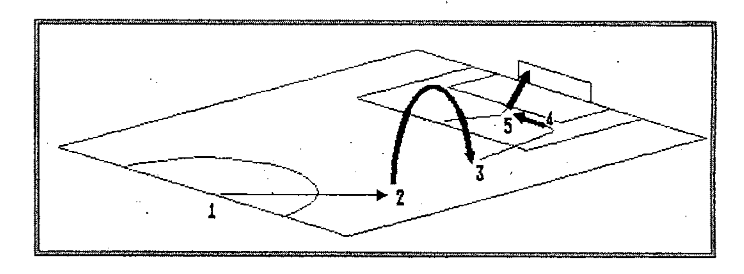
Tor II (für Anfänger)
1 Spieler A spielt einen hohen Paß nach vorne (A gedrückt halten)
2 Spieler B läuft mit dem Ball bis in den Strafraum (Dribbeling, wie gehabt)
3 Spieler B schießt den Ball in die linke obere Ecke (C gedrückt halten)

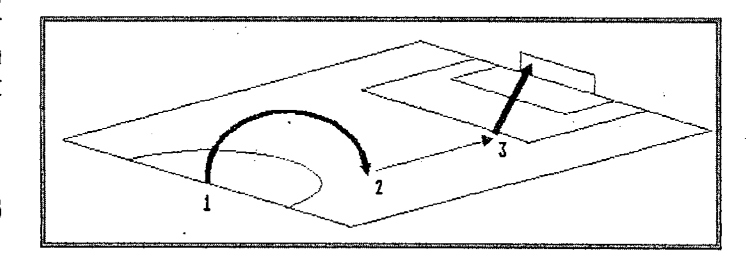
Tor III (für Anfänger)
1 Spieler A spielt wiederum einen hohen Paß nach vorne
2 Spieler B rennt mit dem Ball bis kurz vor den Strafraum
3 Spieler B paßt nach links auf den heranstürmenden Spieler C (kurz A drücken)
4 Spieler C sprintet in Richtung des linken Pfostens und zieht die Verteidiger auf sich
5 Spieler C verwertet je nach Situation selber oder spielt einen geschickten Paß auf Spieler D, der in Ruhe in die rechte Ecke schießen kann (zum Passen B-Knopf kurz gedrückt halten).

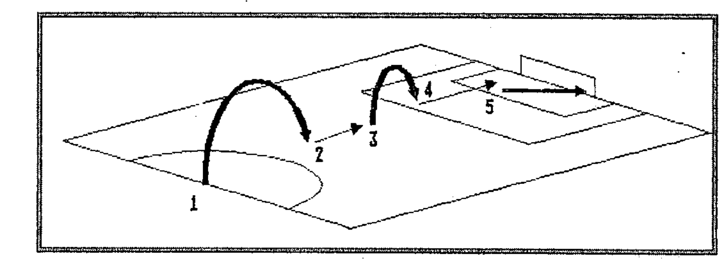
Tor IV (für Profis)
1 flacher Paß nach rechts vorne
2 hohe Flanke auf Spieler C
3 Spieler C rennt in den Strafraum
4 Spieler C schlägt einen Haken und spielt eine kleine, hohe Vorlage (A-Knopf kurz drücken)
5 der heranstürmende Spieler D versenkt das Leder mit einem Flugkopfball in die linke untere/ obere Ecke

Allgemeines
Wenn man den A-Knopf lange gedrückt hält, ohne das Steuerkreuz zu bewegen, macht man eine Kopfball/ Fallrückzieher-Vorlage.

Versucht nicht, vom eigenen Strafraum bis zum gegnerischen Tor zu sprinten. Da der Gegner schnelle Gegenstöße liebt, wird dies nicht klappen.







Beim Eckball sollte man den Ball nie in den Strafraum hineinspielen (80% dieser Bälle erwischt der Gegner), sondern ihn lieber außerhalb zu einem Mitspieler passen, der dann eine Flanke nach innen spielt.
Gag am Rande: Stellt einen Stürmer direkt vor den gegnerischen Torhüter, wenn dieser im Begriff ist, den Ball wegzukicken und drückt B. Der Spieler stoppt den Ball mit der Brust und kann ihn ins leere Tor schießen.

Mortal Kombat

Game Gear

Florian Heller sandte uns eine Zusammenstellung sämtlicher Moves für Segas Kleinen:

Fatalities (Finishing Moves)

Rayden: Rechts, Rechts, Links, Links, Links, Punch (ca. 1-2 Armlängen vom Gegner weg)

Sonya: Block, Rechts, Rechts, Links, Links, Block (am Gegner)
Scorpion: Block halten, Oben Oben (ca. 1 Armlänge vom Gegner weg)

Sub-Zero: Rechts, Unten, Rechts, Punch (ca. 1-2 Armlängen vom Gegner weg)

Cage: Rechts, Rechts, Rechts, Punch (nah am Gegner)

Liu Kang: Block halten, 360 Grad zum Gegner hin (ca. 1 Armlänge weg)

Special Moves:

Rayden:
Torpedo: Links, Links, Rechts
Lightning: Unten, Rechtsunten, Rechts, Punch

Teleport: Unten, Links, Oben

Sonya:
Energywave: Links, Links, Rechts, Punch

Legscissors: Linksunten, Punch + Kick zusammen

Scorpion:
Spear: Links, Links, Rechts + Punch

Teleport: Unten, Linksunten, Links + Punch

Sub-Zero:
Ice: Unten, Linksunten, Rechts + Punch

Slide: Links, Links, Rechts + Punch

Cage:
Fireball: Links, Links, Rechts + Punch

Flashkick: Links, Links, Rechts + Kick

Liu Kang:
Fireball: Rechts, Rechts, Links + Punch

Airkick: Rechts, Rechts, Rechts + Kick

Alle Moves sind links vom Gegner stehend beschrieben. Natürlich sind sie auch rechts vom Gegner ausführbar; nur spiegelverkehrt eben.

Bomberman 2

Super Nintendo

Auch der Farbencode wurde, wie die Paßwörter und das Bombermännchen, von Michael Karcz aus Neuffen eingesandt.
Drückt man im Battle Mode beim Single Match (bei der Auswahl der 4 Bomber: Man/Com/Off) den Select Knopf, dann kann man seinem Bomberman ein neues Gewand überstreifen.

Auch Stefan Seebauer aus der immerhin bayerischen Hauptstadt hat uns noch ein Goody anzubieten: Wenn man als Paßwort 1111 eingibt, erhält man 6 Bomben, 6 Flammen und die übrige Ausstattung, wie z.B. Handschuh, Schiebeextra, usw.

Code geknackt

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.

Toe Jam & Earl Teil II

Mega Drive

Hier sind die exclusiven Stefan Ilveschecker Super-Paßwörter (oder so ähnlich, aber immer von Mann-sind-die-Hartmann):

Level 03:R-F411W9Q986
05:PJO4EK-5WT82
07:MWOWEE6JRVF7
09:VADNEHF9807L
11:MWAAK!8MDT76
13:LHWLXH44COOR
15:F!!NEHNWOQ73

Super Empire Strikes Back

Super Nintendo (Pal-Version)

Captain Christian Schinagel aus Geretsried war schon hie und da im All. All diese Codes hat er uns verraten (siehe Kasten unten):

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

Mega Drive

Nicht Frau Antje aus Holland, aber immerhin J.H.J. Wuijts aus Nieuwstadt in den Niederlanden hat alle

Easy	Brave	Jedi	Abschnitt
WDWDWB	TCCPSJ	FHPSMN	1. Eishöhle
CSPTNP	SSFJNP	CCTLFR	Ausgang 1. Eishöhle
NSRSCL	NLBJJF	MDWNDF	2. Eishöhle
WFBJTB	JRWNPL	THNTLR	Ausgang 2. Eishöhle
BHRDHL	DGBDPL	LQYSCH	Luke auf dem Weg zum Snowspeeder
HMGPWJ	RCWJMF	GQTVDD	3D - Level mit Snowspeeder
LDGLTJ	JRGRTD	PNFDHJ	Flug zum AT-AT
LLJFBG	MDBNMR	SCHWWFZ	Innerhalb des AT-AT's
WLJWDN	HDPPLL	LFHWWB	Han Solo auf dem Weg zur Prinzessin
WBWHRW	GTLCNP	RBHNFC	Han auf dem Weg zur P., 2. Abschnitt
NCCGSP	WWBGHF	KCDFZK	Asteroidenfeld, Flug mit den Falken
GLTTDJ	PGBNBH	KCCVGJ	Luke auf der Suche nach R2-D2
GJBHNF	TNPSPL	RBQRWS	Auf dem Weg nach HAGOBAD
MCDGRJ	DLPMMD	QBTTXX	Han Solo auf Bespin
PGPNMG	SHRBLW	ZGLKDV	Chewbacca in der Schrottfabrik
NGMSJB	LNGPNN	VVDQXC	Han Solo auf dem Weg in die Gefrierkämmer
BLMSWJ	FSFMSR	FGTTVV	Chewie jagt Boba
MBRCGB	FCPDPC	YDHBQT	Flug nach Bespin
SWPMSS	HPLSHJ	TNHJSK	Luke auf dem Weg zu Darth Vader

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb),Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karel (rk), Manfred Neumayer (mn), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-642, Fax: 089/46 13-50 46
Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337 über CompuServe MagnaMedia-Forum

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Datam Polystar
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice
74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20
(Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Leitung Technik: Klaus Buck (180)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



Paßwörter zu Segas Tetrisverschnitt aus der Knobelkiste rausgerückt:
1 = rot; 2 = gelb; 3 = blau; 4 = lila; 5 = grün; 6 = weiß; 7 = orange

Level 2:
easy: 1117; normal: 7622
hard: 5622; hardest: 3352

Level 3:
easy: 6465; normal: 3612
hard: 2646; hardest: 5256

Level 4:
easy: 1672; normal: 2364
hard: 3563; hardest: 4417

Level 5:
easy: 6334; normal: 7532
hard: 1455; hardest: 5143

Level 6:
easy: 6164; normal: 5442
hard: 2265; hardest: 4652

Level 7:
easy: 4213; normal: 4357
hard: 4633; hardest: 3457

Level 8:
easy: 2547; normal: 5762
hard: 6272; hardest: 6472

Level 9:
easy: 2473; normal: 3477
hard: 4335; hardest: 4576

Level 10:
easy: 1267; normal: 7126
hard: 6512; hardest: 5327

Level 11:
easy: 5436; normal: 6113
hard: 3227; hardest: 5471

Level 12:
easy: 1772; normal: 5562
hard: 5663; hardest: 1573

Level 13:
easy: 2733; normal: 4276
hard: 7647; hardest: 1162

Sonic CD

Mega CD

Gunnar Igel-Ivers aus Bad Harzburg *hat den Dreh scheinbar* raus. Er lieferte eine erkleckliche Sammlung Mogelcodes ab.
Um das Level frei anwählen zu können, müßt Ihr im Titelbild lediglich folgenden Code eingeben: oben, unten, unten, links, rechts und B

Das Sound-Menü wird Euch durch diesen Code erschlossen: unten, unten, unten, links, rechts, A
Im Sound-Menü angekommen, könnt Ihr folgenden Cheat aktivieren:
FM 07, PCM 07 und DA 07 um in ein Special Stage zu kommen.
Dort wiederum könnt Ihr andere interessante Dinge sehen.



FM 40	PCM 12	DA 11
FM 42	PCM 03	DA 1
FM 42	PCM 04	DA 21
FM 44	PCM 11	DA 09
FM 46	PCM 12	DA 25

Wer den DA Garden über den Time Attack Mode kennenlernen möchte, der sollte eine Gesamtzeit von nicht mehr als 37"27"50 erreichen. Dann könnt Ihr nämlich über das Titelbild DA Garden anwählen. A: Musik ändern B: Planeten drehen C: Zoomen.



Ebenfalls über den Time Attack Mode könnt Ihr zum Visual Mode gelangen. Hierzu ist eine Gesamtzeit von nicht mehr als 25"46"50 erforderlich.

Rolling Thunder 3

Mega Drive

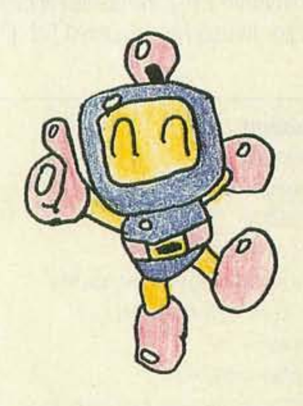
Gerald Schneider aus
Metten
tat um milde Gaben
bitten
darum erhält er 'nen
Preis, wollnwer wetten
wir kennen schließlich
die guten Sitten
schickte Gerdi uns doch die Rolling Thunder Codes, die Netten

Round 2: KSEOA The Factory
Round 3: KFEOF Highway
Round 4: FSEOA Las Vegas Night
Round 5: FKEOC Dread's Building
Round 6: KSEPC Pacific Ocean
Round 7: SSELI Easter Island
Round 8: LSEKL Underground Base
Round 9: LFEKV Hi Jack
Round 10: LSEKA Castle Of Dread
Hard Modus: RISKY

Bei allen Codes sind alle Extrawaffen anwählbar.

Bomberman 2

Super Nintendo



Schon gibt es die ersten Paßworteinsendungen für eines der absoluten Redaktionslieblingsspiele. Michael Karcz aus Neuffen erspielte sie.

Level 1: 4361
Level 2: 6442
Level 3: 3903
Level 4: 9564
Level 5: 7735

Kurz, aber knackig

Wer sein Lieblingsspiel mit unfairen Methoden austricksen will, der wühle in unserem Fundus von verrückten Cheats, Tips und Tricks.

Ninja Warriors

Super Nintendo

Uwe Hönig aus Aalen hat den Weg ins geheime Musikmenü gefunden:

Um sich die tollen Musikstücke des Spiels in aller Ruhe anhören zu können, muß man lediglich im Auswahlbildschirm auf "Normal" oder "Hard" gehen und gleichzeitig L, R, und Start betätigen, und schon ist man im Musikmenü.

Wolfenstein 3-D

Super Nintendo

Und Stefan Hartmann aus Ilvesheim-Knobeldorf läßt auch in dieser Ausgabe nicht locker.
Um folgende Codes benützen zu können, muß man auf Pad 2 den R-Knopf gedrückt halten, wenn man das Spiel einschaltet. Sobald der Titelbildschirm erscheint, kann man den Knopf wieder loslassen. Mit Controller 1 *beginnt* man jetzt ein normales Spiel. Während des Spiels kommt man durch Drücken von Start zum Kartenbildschirm. Von hier aus kann man jetzt einen oder mehrere der folgenden Codes auf Pad 1 eingeben:

Mehr Munition und Waffen: R, oben, B, A
Unsterblichkeit: B, oben, B, A
Levelkarte vervollständigt: A, A, oben, B.
Level beenden: oben, B, R, B.

Stellar Fire
Sega CD

Und noch eine Meldung vom Hartmann Stefan: Hier kann man einzelne Stages hinter sich lassen. Zuerst geht man auf den Bildschirm, auf dem man den Schwierigkeitsgrad einstellen kann. Diesen setzt man auf "Normal" und drückt dann A so oft, bis man wieder bei "Normal" ist (dann den A-Knopf gedrückt halten !) Zusätzlich zum gedrückten A-Knopf hält man jetzt C und Start. Während man diese drei Köpfe hält, kann man durch jeden Druck nach oben ein Level überspringen. Für jedes übersprungene Level ertönt ein Glockengeräusch. Beim siebten Läuten kann man sich die Endsequenz ansehen.

Kirby's Pinball
Game Boy

Rafael Sladek aus Grevenbroich erflipperte die Abkürzung zu den Endbossen und ins Bonuslevel. Im Titelbild haltet Ihr Select und Links (für die Enbosse Select+rechts) gedrückt. Dann mit B in die High-Score-Liste gehen und wenn die Katze vorbeiläuft, die zwei Tasten loslassen. Danach jeweils mit Start beginnen, und schon befindet Ihr Euch in der gewünschten Stage.

Super Metroid
Super Nintendo

Frank Glaser aus Kelsterbach war zwar ein wenig wurstig drauf, als ich ihm am Telefon verklickern mußte, daß er mit seiner Komplettlösung zu Nintendos Hammerspiel nicht ganz der erste Einsender war. Seine Cheats sind aber noch so jungfräulich, daß wir sie Euch gleich zum Fraß vorwerfen wollen:

Der "Energy-Recharge-Trick"
Voraussetzung für diesen Trick sind zehn MISSILES, zehn SUPER MISSILES, elf POWER BOMBS und eine Energie von nicht mehr als 30 Einheiten. Stellt nun Eure Bewaffnung auf Superbombe, rollt Euch zusammen und drückt gleichzeitig L,R,X und unten, bis Eure Energie (max. 1400 Einheiten) wieder aufgefüllt wird.

Der "Bombenleiter-Trick"
Wenn Ihr in Kugelgestalt eine Bombe zündet, werdet Ihr von dieser ein Stück in die Luft geworfen. Nun müßt Ihr mit dem richtigen Timing in der aufsteigenden Phase wieder eine Bombe setzen, damit diese Euch beim Herunterfallen ein weiteres Stück hochbombt, u.s.w. So könnt Ihr ungeahnte Höhen erreichen.
Am einfachsten haben es die Turbofeuer-Joypadbesitzer. Schalten diese nämlich den X-Button auf Dauerfeuer, geschieht der Aufstieg automatisch.

Der "Air-Speed-Boost"
Sobald Ihr mit den Speed Boostern blau werdet, drückt das Steuerkreuz nach unten, um die Energie für kurze Zeit zu stauen. Plaziert Euch jetzt schnell an die gewünschte Stelle und drückt A und oben (oder L) um nach oben, A und rechts, um nach rechts, A und links, um nach links oder A und R, um in Blickrichtung nach schräg oben zu fliegen.

Der "Frosch-Trick"
Die Frösche in BRINSTAR machen es Euch vor. Wenn Ihr als Rolle an eine Wand springt, müßt Ihr bei Berührung der Wand die Richtung wechseln und sofort den Jump-Button drücken. So könnt Ihr Euch von dieser Wand abstoßen und noch höher springen.

Super Empire Strikes Back
Super Nintendo

Andreas Kleinert aus Landsberg macht den Anfang zu "ich hab schon raus den Dreh und viele neue Cheats fürs SESB":
Drückt im Titelbild ("Start, Options, Password"; es muß das erste Mal nach dem Einschalten sein, sonst klappt es nicht) folgende Tastenkombination: **ABYXABYXABABYXXYA-BYX**. Hat es geklappt, hört Ihr Darth Vader "Impressive!" sagen. Während des Spiels habt Ihr nun einige Vorteile:

– Die Feinde sind "blöd" geworden, und greifen Euch fast nicht mehr an (wie mit Lukes "Gehirn-Kontrolle")
– Ihr habt unendlich viele "Thermal Detonators"
- Luke kann von Anfang an über die Macht verfügen
- Ihr kommt ins **DEBUG-MENÜ**, wenn Ihr auf dem 2. Controller L und R gleichzeitig drückt: In diesem Menü könnt Ihr Level, Leben und Eure Waffe einstellen
– **Unverwundbar** macht Ihr Euch, wenn Ihr auf dem 2. Controller A,B,X und Y gedrückt haltet und SELECT drückt; zusätzlich bekommt Ihr dann Eure Koordinaten angezeigt
– Ein **Level überspringen** könnt Ihr, wenn Ihr auf dem 2. Controller START drückt

Lars – the Mailman – Boysen aus Quarnbek ist der Ansicht, daß die Video Games von Ausgabe zu Ausgabe besser wird. Da wir genau das hören wollten, lieber Lars, drucken wir hier Deine zwei Cheats (auch Freßkörbe oder Luxus-Werbegeschenke verfehlen übrigens ihre Wirkung bei den Redakteuren nicht, also weiter so Kids):

Drückt man im Titelbild **AAAA-XBBBBYXXXXAYYYYB** ist ein Jawa-Schrei zu hören. Nun habt Ihr freie Charakterauswahl. Auch nach Eingabe dieser Buchstabenkombination könnt Ihr durch Drücken von L und R auf dem zweiten Pad ins **Debug-Menü** gelangen. Die **Level überspringt** Ihr, indem Ihr auf dem zweiten Pad im Spiel Start drückt.
Das versteckte Sound-Menü erschließt sich durch gleichzeitiges Drücken von A, B, Y, X, unten und Start im Pausenmodus.

Hat wer "noch mehr Tricks" gerufen? O.K., O.K. Jens Cramer aus Mühlheim/ Main hat auch noch was auf Lager:

Im Titelbild bitte mal X, Y, A, B X, X und Start drücken für **sieben Continues**
A, X, B, X, X, A, Y und Start für **unendlich viele Thermo Bomben**
X, Y, B, B, B; X, A, Y, Y, B, A, X, Y und Start für 99 Leben

A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X und Start, um direkt zu Darth Vader zu kommen



Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ist es:

Fehldrucke

Wer sich letzte Ausgabe über die farblich verkorksten Tips und Tricks-Seiten geärgert hat, der nehme das sofort wieder zurück. Mit unserer Technikabteilung ist nämlich alles in Ordnung, das waren seltene Fehldrucke. Wer solch ein Heft erwischt hat, sollte sich glücklich schätzen. Gar nicht auszudenken, in welchen Preislagen der Sammlerwert einmal liegen wird.

Art of Fighting 2 /Neo Geo

Die Jungs von ECS in Hamburg waren so freundlich uns aufzuklären. Anders als im letzten Heft beschrieben, erscheint Euch Geese Howard auch, wenn Ihr jeden Kampf 2:0 "normal" gewinnt, es muß also nicht "perfect" sein. Mit einer Speicherkarte kann man auch bei Mr. Big abspeichern, und es so immer wieder versuchen.

Korruption

Bei uns wird nicht geschmiert. Obwohl Komplimente erwünscht sind (siehe Super-Star-Wars-Tricks), und runtergehen wie Öl, werden Einsendungen auch nicht eher abgedruckt, wenn Ihr uns Honig um die Mäuler streicht. Das war doch bloß ein Witzsche vorhin, Mensch. Herrjeh, ein bischen Spaß wird ja noch erlaubt sein, also nee, jetzt sind die Leser wieder eingeschnappt, ist das mal wieder blöd, ey, also ich geh jetzt... Ciao

LAST-MINUTE-CODES

Megaman's Soccer

Super Nintendo

Marc Rehder aus einer Hansestadt namens Hamburg ersoccerte die Codes für dieses Game:

Woodman joined the party

0			0	0		0	
0	0		0		0		0
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0			0	
0	0			0	0	0	0
0		0		0		0	
		0					0

Elecman joined *the party*

0		0	0				
	0		0		0		0
	0	0	0			0	
0	0			0	0	0	
0		0		0		0	0
		0	0	0	0		
	0				0		
0		0		0		0	

Skullman joined the party

0				0	0		
0		0	0				0
0	0		0		0		
0	0	0	0			0	
0	0			0	0	0	0
0		0		0		0	
		0					0
		0					0

Cutman joined the party

0	0	0				0	
			0			0	0
0	0		0	0			0
0	0			0	0	0	0
0		0		0		0	
		0					0
0							0

Needleman joined the party

	0			0			0
0			0	0		0	
	0		0				0
	0	0			0	0	0
0			0		0	0	
0	0				0		
		0		0		0	0
		0					0

Pharaoman joined the party

0	0	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0			0	0
0	0	0		0	0	0	
				0		0	
			0	0	0		0
0	0				0		0
0		0		0		0	

Dustman joined the party

		0	0				
	0		0		0		
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0			0	
0	0	0		0	0	0	0
				0		0	0
0		0					
		0					0

Fireman joined the party

0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	0		0	
0	0	0			0	0	
0			0		0	0	
	0	0			0		
		0		0		0	0
0							0

Enker joined the party

	0	0	0				0
	0	0	0		0		0
0	0		0	0	0	0	0
0	0		0	0	0	0	0
0	0		0	0	0	0	
0	0	0	0			0	
0	0	0		0	0	0	0
	0			0		0	0

Protoman joined the party

		0	0				0
		0	0		0		0
0			0	0	0	0	0
0			0	0	0	0	0
0			0	0	0	0	
0		0	0			0	0
0		0		0	0	0	0
	0	0		0		0	

Top Gear 2

Super Nintendo

Ein rücksichtsloser Fahrer aus Ulm (Jan Dehning) hat alle anderen Karren von der Piste gedrängt und sich wacker bis nach Amiland durchgeschlagen.

1.) Britain
Y+¢Y 2R#F
P1[M %QBGQ GCB22

2.) Canada
462H LC]1
VW4D J]R]D [87NN

3.) Egypt
W52H LL9Y
3FFG +[QJL HDC33

4.) France
83YF HWBF
W2JW P[M+% ¢#9QQ

5.) Germany
32G7 9F+P
4¢8T H6F9# 854JJ

6.) Greece
[R%2 4Y#8
8D2% 6[M44 GCB22

7.) India
F8M[¢H#8
T1Y] RCLFH 521FF

8.) Ireland
DYC4 6#LR
T¢FM VDWDC 854JJ

9.) Italy
VYJ9 [5YH
G2[B [ ]¢YW JFD44

10.) Japan
[D9R V+L¢
[9MF 45B1Y LGF55

11.) Scandinavia
MC8Q TQHN
C+%G 56C21 MHG66

12.) South America
D%3J MBT8
MYRT +%P[# 1VT%%

13.) Spain
#QB3 53C7
[R2% Y1]TR FB%11

14.) Switzerland
7%N] +28L
BGTF CDT+¢ 41YDD

15.) United States
J5B3 59%H
91B3 12¢VT GCB22



KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans die Gelegenheit, für ***5,- DM GEGEN VORAUSKASSE*** eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text aufzugeben.

Und so geht's: Für die Ausgabe 09/94 (erscheint am 24.08.'94) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 15.07.'94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der Oktober-Ausgabe (erscheint am 28.9.'94) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal 4 Zeilen lang sein.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor.
Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt oder in denen Kopierstationen angeboten werden sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Game Boy

Verkaufe meinen GB mit den Spielen SM10.2, Zelda 4, Tiny Toon 1, Tetris, Kirbis, Dream Land für 300 DM. Tel. 09525/1325, ab 19.00 Uhr

Verkaufe f. GB: Super RC Pro-Am, Parodius, Gargoyles Quest, Bomberboy je 30 DM, Tetris 15 DM (alles orig. verpackt). Tel. 02242/82537

Verkaufe Game Boy mit 14 Spielen, (z.B. Mystic Quest, Turtles 2 usw.) + Akku, Preis auf Anfrage. Tel. 06897/87572, von 18-19 Uhr

Verk. 5 Spiele + 4-Sp.-Adapter (Zelda, Tiny Toons, Final Fantasy 2 u.a.) für 200 DM. Tel. 02267/5151 (Martin)

Suche: Mega Men 4, Alfred Chicken für Game Boy; biete bis 35 DM oder tausche. Suche für SNES Mega Men 5; biete bis 40 DM. Tel. 0511/742829, meldet Euch bei Tobi

Biete 168 Game-Boy-Spiele (z.B. Batman 2, Mickey M. 2, Bugs Bunny, Tiny Toon, R-Type, NBA, Probotector, Dr. Mario, Wonderboy 2 usw.) für nur 299 DM. Tel. 0171/4323856

Verkaufe Game Boy mit Dialogkabel und 7 Spielen für 300,– (Spiele: Wario Land, Quarth, Darkwing D., Tiny Toons, Alfred Chicken...). Tel. 034461/22497

Verkaufe Game-Boy-Spiele: Dr. Franken, Mario Land, beide mit Anl. à 30 DM, Mercanery Force, Castlevania 1, beide ohne Anl. à 25 DM, markten erlaubt. Tel. 01/4225093, CH

Verkaufe Mickey Mouse, Fortified Zone 1 für je 30,– DM, Parodius für 35,– DM. Tel. 02382/73328

Suche Jack Nicklaus Golf mit Anleitung und Verpackung für den Game Boy. Zahle 60 DM oder tausche gegen andere gute Spiele. Tel. 05121/82312 (Michael)

Verkaufe 4 Game-Boy-Spiele für je 40-50 DM: Batman 2, Super Mario Land 1, Mega Man II und Solarstriker. Verkaufe auch C64-Tastatur. Tel. 02264/6531

Suche: Final Fantasy 1-3, nur Tausch möglich, habe z.B.: Sword of Hope, Star W., Ninja Taro, Kid Dracula usw.; von 18-20 h erreichbar. Tel. 08141/17121, Oli

Verkaufe Game Boy mit 8 Spielen für 129 DM. Suche Turbo Expreß oder Turbo Duo. Bitte anrufen: 08682/95942

Suche Game-Boy-Spiele zwischen 15 DM und 25 DM. Macht eine Preisliste von euren Spielen und schickt sie an: Christoph Gleich, Buchenstr. 20, 84036 Kumhausen

Tausche SN-Spiele gg. Game-Boy + Spiele, suche Zelda/Mystic Quest und andere; biete FF2, Shadowrun, Mario Kart/Allstars u.a. (6 Stck.). Tel. 07225/79519, Sebastian

Hi! Verk. Kirby's Dream, Zelda, Duck Tales, Fortified Zone je 40,–, Quarth, Mega Man, Nemesis, Mr. Chain, Golf, Final F. Adv., Kung Fu usw. je 30,–. Tel. 04627/1618, 20-23 Uhr

Verk. Bad'n Rad, World Cup Soccer, Duck Tales und Kwirk, alle für 30 DM sowie 22 Quartetts für je 1 DM. Tel. 02747/3336

Achtung! Gameboy-Clubauflösung; ca. 120 Module zu verk. DM 10,–/Modul. Info gegen DM 5 im Briefumschlag bei: "GB-Club", Pf. 3143, 59860 Meschede

Game Gear

Verk. Game Gear, Netzteil, Sonic 1, Golf, Shinobi 1, Lemmings & Baseball, sehr guter Zustand, nur 250,– DM. Tel. 05601/2073

Verkaufe: Streets of Rage, Space Harrier, Shinobi II, Dragon Crystal, jedes 30,– DM. Danny Unger, Weinberge 155, 14913 Jüterbog

Suche Mortal Kombat f. GG. Tel. 08134/6314, 15 bis 18 Uhr

Verkaufe: Game Gear + Tasche + Netzteil + Auto-Adapter + Game-Converter + Gamers 1/g 2-5/94 + 125 Spiele, NP 1700 DM, VB 950-1000 DM. Tel. 069/514681, Max, ab 15 Uhr

Verkaufe GG + Netzteil + Tasche + TV-Tuner + 15 gute Spiele für 600 DM (NP 1350 DM), 6 Monate alt, noch alles ok. Gleich anrufen! Tel. 089/773188

Verk. GG-Spiele: Wolfchild, Prince of Persia, Evander Holyfields KO-Boxing für je 40 DM VB, Castlevania 2 (NES) für 30 DM VB. Tel. 0511/448345, nur ab 18 Uhr

Suche guterhaltenes Game Gear mit einem Spiel, gebe 100 bis 115 DM. Angebote an Frank Könen, Am Weingartsberg 1, 50226 Frechen

Verkaufe Game Gear mit Columns, Sonic 2, Land of Illusion (Mickey Mouse 2), alles 100% ok, für nur 200 DM. Tel. 071/334977, Schweiz

Verk. Game Gear m. 5 Spielen und Tasche mit Originalverpackung, 6 Monate alt. Tel. 0751/93408

Lynx

Lynx mit 24 Spielen (u.a. Toki, Rampart, Pinball Jam, Shadow o. t. Beast) für 900,– VB abzugeben. Tel. 09428/8108, Fr-So 15.00-19.00

Achtung! Achtung! Kaufe eure Lynx-Games. Suche vor allem Double Dragon und Guardians: Strom over Doria. Tel. 06221/412437, dringend

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Infos und Anmeldeformulare gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen

Suche Spiele für Atari-Lynx, auch als Spielesammlung, verkaufe oder tausche Game-Gear-Spiele. Angebote an: 03372/400408

Verkaufe/Tausch von Atari-Lynx 2 und Atari-Jaguar-Geräten, Spielen oder Zubehör (auch einzelne Beschreibungen o. Verpackungen). Tel. 0171/4323856, ab 14 h

Master System

Verkaufe Sega-Master-System II mit 10 Top-Spielen + 2 Controlpads u. 1 Controlstick für 300,– DM VB. G. Eggers, Stendorfer Str. 34, 28237 Bremen, Tel. 0421/6160771

Verk. MS II kompl. + 2 Contrl. + 6 Spiele, z.B. Sonic II, Alex Kidd I, Ottifants, VB 200,–. Tel. 05242/43922, ab 17 Uhr, nach Udo fragen

Verk. Master System II mit 11 Spielen und 2 Joypads für 250,–. Tel. 089/7698658, ab 14.00 Uhr. Spiele: (z.B. Wimbledon, Sonic 1-2, Mortal Kombat, Super Kick Off, Out Run)

Verkaufe Master System II mit 6 Spielen (z.B. Ottifants) + 2 Joypads für 100 DM. Bitte an Stefan Sperling, Odenwaldstr. 6d, 69190 Walldorf schreiben

Verkaufe Master System mit 11 Spielen für 400 DM, z.B. R-Type, Sonic, Lemmings und Star Wars, auch einzeln für je 50 DM. Tel. 039208/23361

Verkaufe Game Boy mit Jurassic Park, Tetris und Kopfhörer. Verkaufe Master System mit Hang on und Sonic 2, insgesamt 280 DM. M. Müllner, Pfarrer-Wunder-Str. 4, 92245 Kümmersbruck, Tel. 09621/85634

Verkaufe für Sega MS 2 The Flintstones für 50 DM, auch Tausch. Rolf Uhlich, Bergstr. 22, 09468 Geyer

Mega Drive

Verk. Mega-Drive-Module, z.B. Landstalker, Sonic 3, Shining Force, Pirates Gold, NHLPA 93, Fifa Soccer, eventl. Tausch; suche Two Tribes, Lost Vikings usw. Tel. 02102/27758

Verk. Aladdin (80,–), Toe Jam & Earl 2 (80,–), Shinobi III (80,–), Sonic 3 (90,–), alle neuwertig. Tel. 02161/22394

Verk. Mega Drive + 2 Joypads + 13 Spiele (Sonic 1 u. 2, Flashback, General Chaos usw.), alles 100% ok, nur 650 DM. Tel. 0201/757288

Zu verkaufen: US-Mega-CD inkl. CDX und 12 Spielen, z.B. Silpheed, Microcosm, Sonic, Dragons's Lair, Ecco, Thunderhawk für 1200,– DM. M. Kiencke, Tel. 040/6306662

Verkaufe Shining Force und viele andere, suche Landstalker dt, Sonic 3,; verkaufe Master-System-Spiele R-Type 20 DM, Phantasy Star gegen Gebot. Tel. 07930/8413

Tausche MD-Spiele Wonderboy V, Global, Bubsy, gg. Landstalker dt., Jungle Strike. Tausche auch MS-Spiele gegen MS o. gg. Spiele. Tel. 0221/618646, abends

Verk. 7 MD-Module (Warsong, EA Hockey, Streets of Rage 2, World of Illusion, John Madden Football, Musha Aleste, Ghost'n'Ghouls) für 330,–. Tel. 0841/32201

Suche Magical Troll/Guy, Trouble Shooter, Cotton, Gley Lancer, Devastator-CD, Gunstar Heroes, Mazin Wars. S. Ebner, Bergerstr. 36, 94469 Deggendorf

Verk. Shinobi, Afterburner, Thunderforce 2 + 3, Immortal, World Cup Italia, Castle of Illusion, Star Control u.v.a., zwischen25 und 59 DM. Tel. 07631/73120 (David)

Verkaufe Mega Turrican 95,–, Toe. Earl 2 90,–, Subterania 90,–, Streets of Rage 3 100,–, Cool Spot 50,–, Strider 2 35,–, Eva Boxing 35,–, Hellfire 30,–. Tel. 030/3737670

Verk. Multi-Mega-Drive (Jap. und US-Spiele, ohne Adapter spielbar, RGB) + 5 Spiele: Fifa Soccer, Jungle Strike, Flashback, Sonic, M. Aleste, 2 Pads, VB 450,–. Tel. 0511/773606

Verkaufe oder tausche Mega-Drive-Games wie Warsong, Streetfighter 2, Flashback oder Rokket Knight Adventures. Tel. 05572/1412, fragt nach Richard

Sega CD-ROM 2 us mit Sewer Shark sowie 20 weitere CDs wie Tomcat Alley, Hidden Souls, Rev. of Ninja usw. billig zu verk., alles neuwertig u. orig. verp. Tel. 07452/27163, ab 18.00

Verk.: MD (50/60 Hz) + 3 Spiele + Mega-CD + CDX + 6 CDs, VB. Suche Jaguar-Spiele, 3DO-Konsole + Spiele, Turbo-Duo + Spiele (auch Tausch geg. MD + Mega-CD möglich). Tel. 0551/45649

Verkaufe für MD: Shining Force II für 120 DM (NP 150-160 DM). Tel. 07581/2694, Tobias verlangen

Verkaufe: NBA All-Star, gut erhalten, mit Anleitung und Verpackung, Preis nach Abspr. Tel. 04335/621, verlangt nach Matthias Ohm

Achtung! Mega-Drive-Clubauflösung; ca. 120 Module zu verk. DM 15,–/Modul. Info gegen DM 5 im Briefumschlag bei: Shinobi, Pf. 3143, 59860 Meschede

Verk. Mortal Kombat, Shinobi 3, Another World, Talespin (alle MD) je 60 DM, Streets of Rage 2 GG 40 DM. Wesenberger Weg 13, 17235 Kl. Trebbow, Tel. 03981/441100 (Nils)

Verk. Mortal Kombat (65), Winter Olymp. (65), Mega-lo-Mania (45), Rampart (45), Davis Cup Tennis (65), Shining Force (70), NHL 93 (45). Tel. 03435/926095

Verk. Mega-Drive-Spiele: Jurassic Park, PGA Tour Golf II, Micro Machines und Ultimate Soccer, jeweils an Höchstbietenden. Sebastian Grabherr, 88456 Ingoldingen

Tausche, kaufe Mega Drive Mega-CDs und MGH-Spiele + Super Nintendo an. Verkaufe außerdem einen Schneider Euro-PC mit Farbmonitor, würde auch tauschen. Tel. 069/494909

Battletoads, Winter Olympics, Sonic, Sonic 2, X-Men zu verkaufen. Ralf Gensheimer, Berliner Str. 23, 76756 Bellheim, Tel. 07272/4890

Verkaufe Spiele: Rolo 40 DM, Rocket Knight 50 DM, Wonderboy 5 39 DM, Mean Beans 50 DM, Tiny Toons 40 DM, Castlevania 55 DM, NHL 93 40 DM, tausche auch. Tel. 089/492592

Verk. Mega Drive mit 9 Spielen (z.B. NHL 93, Sor II), 2 Joypads, Adapter, RGB-Kabel, alles 100% ok, für 500 DM. Tel. 08324/8154, Thomas (verk. auch A500)

Verk. MD (US-System, Genesis) + 2 Joypads, 9 Spiele 500 DM, fragt nach Richard Krylor. Tel. 089/12391519

Verk. Mega Drive mit 2 Control-Pads und 7 Spielen (Aladdin, Jurassic Park, Sonic 2, Phantasy Star 2 u.a.) für 400 DM, 5 Monate alt. Tel. 0481/71905 (am Wochenende)

Verkaufe für Mega Drive Aquatic-Games und Winter Olympiade, ca. 4 Wochen alt, ab 20 Uhr erreichbar. Tel. 06374/6070

Suche Flashback, General Chaos, Asterix, Landstalker, NBA-Jam, Thunder Force IV. Tel. 02546/312, fragt nach Markus

Populous II 85,–, Wonderboy V 85,–, Shining Force 90,–. Tel. 07134/20251

Verkaufe MD-Spiele: Ecco, Joe Montana '93, Mega Games 1 (dt., je 50 DM), Ottifants (50 DM), Fatal Fury, Kid Chameleon, Toe Jam + Earl (jp., je 40 DM). Tel. 05434/413

Suche Landstalker (deutsch), verkaufe General Chaos, Road Rush II, NHLPA 93, pro Spiel 60,– DM. Ronald Fischer, Birkheide 11, 39307 Genthin, Tel. 03933/801959

Tausche MD- und SNES-Spiele wie: Mega Turrican, E. Champions, Landstalker, Toe J. + Earl 2, Actraiser 2, M. ManX u.v.m. Suche R-Type 3, St. of R3, VRacing etc. Tel. 05731/52926

Tausche Spiele für Mega Drive + Mega-CD, habe z.B.: Virtual Racing, Madden '94, Vay, Mansion on of H. S., suche: Soulstar, Phantasy Star 4, etc. Tel. 04862/17337, ab 15 Uhr

Verk./tausche Spiele. MD: T. J. + Earl II, Eternal Ch., S.O.R. R, Guns + Arh., Castlevania, Turtles Tour N. und Hyperstone H., MCD: Thunderh., Silph., Puggsy-CD, Final F., Wondero., Wolfs P.P.A. Tel. 05601/2759

Stop! Verk. Mega-CD II deutsch mit Spiel Road Avenger für 340 DM. Spiele: F. Mega D., Jungle Strike, Chuck R. II, Shining F., Action R. Pro je 70 DM, dt. Tel. 0374480064

Suche MS-MD-MCD-Spiele: Fantasm, Soldier-Syd., Valis-Exile-Traysia-Dragons, Eye S., Space Invaders, Ninja Gaiden, Master of Darkness. Tel. 0711/7970285, abends 20.00

Suche MS-MD-MCD-Spiele: Championsh., Pro-Am, Splatterhouse 3, Universal Soldier, The Humans, Warpspeed, Snow Bros., Golden Axe 3. Tel. 0711/7970285, abends 20.00

Suche MS-MD-MCD-Spiele: Psycho World, Veritex, Star Control, Winter Challenge, Line of Fire, Undead Line, F1 Grand Prix, Y's 3 usw. Tel. 0711/7970285, abends 20.00

Tau./verk. MD-Sp., habe: Golden Axe (49,–), Lotus Turbo Ch. (70,–), Gynoug (39,–), Sonic 1 (35,–). Suche F15, F1 u.v.a. Schreibt an: Andreas Türk, Lennèstr. 6, 09117 Chemnitz

Tausche/verkaufe Flashback (DM 70), Aladdin (DM 80); suche NHL Hockey '94 u. Madden NFL '94. Tel. 07723/4255

Verkaufe/tausche SNES- u. MD-Spiele, habe Landstalker, Sonic 3, Young Merlin u.a. Suche auch Neuheiten (auch mit Konsole, günstig). Tel. 04774/1789, Rainer/Simone

Verkaufe und tausche Spiele für Mega-CD (dt., us, jp.). Tausche und verkaufe auch MD- und SN-Spiele. Tel. 06897/768320 (Jürgen)

Hi! Verk. Gynoug jp., Sonic dt., Budokan us, Battletoads dt., D. Gley Lancer jp., je 50,–, X-Men (auch Comix) dt., Ranger X dt., Rocket Knight jp. je 75,–. Tel. 04627/1618, 20-23 Uhr

Tausche mein japan. Mega-CD + Netzteil + jap. CDX-Adapter + 2 CDs gegen dt. umgebautes 50/60 Hz Mega-CD + Netzteil + dt. CDX-Adapter. Tel. 03984/6493, nach André fragen

Tausche Mega-Drive- u. Mega-CD-Spiele. Suche speziell Ground-Zero-Texas. Tel. 03984/6493, André verlangen

Tausche Fifa Soccer, suche NBA Jam. Suche außerdem Toejam + Earl 2 (bis 60,–), Micro Machines + Toejam + Earl 1 (je 40,–), alles MD. Tel. 0214/41457 (Uwe)

NES

Suche Blades of Steel für NES, zahle bis 30 DM. Tel. 04405/8489

Verkaufe gut erhaltenes NES mit 7 Spielen, z.B. Tiny Toons 1 u. 2 für 260 DM oder nach Vereinbarung. Tel. 02161/13511, ab 17.30 Uhr

NES zu verkaufen + Adapter, 2 Joypads, 6 Spiele, 250 DM, ab 18.00 Uhr. Tel. 0511/319373

Help! Suche Mega Man 1 für NES, Preis ist VS. Ph. Schepp, Schneiderstr. 53, 44229 Dortmund, Tel. 0231/734750

Verk. NES mit 16 Spielen, Mario 2 + 3, Kirby, Crackout, Top Gun, Lemmings usw., VHB 200,–. Nobuyuki Hayashi, Mozartstr. 17, 32756 Detmold

Verk. dt. NES (70 DM), Pirates (50 DM), Zelda 3 (45 DM), Def. of the Crown (35 DM), Ice-Hockey (30 DM), Skate or Die (30 DM) und Super Mario 1 (25 DM), kpl. 250 DM. Tel. 07307/21860

NES ohne Spiele, 3 Spiele: Blowout, Knight Rider, Super Mario 3, Preis VHB. Verk. noch andere Spiele. Liste gegen 1 DM. N. Klipper, Untergasse 23, 61449 Steinbach

Verk. NES mit 22 Sp. (2 davon für Zapperpistole + 2 Joyp. + Adv. Joyst. + Zapperpist., Verhandlungsbasis 450 DM. Tomas Svensson, Tel. 05363/72029

Verk NES mit 8 Spielen, SMS mit 6 Spielen, SMD mit 8 Spielen und GB mit 3 Spielen sowie 3 S-NES-Spiele. Näheres unter 08634/8989. Spiele auch einzeln

Verk. NES mit 14 Spielen, 4 Controlpads, Joystick, Spielebox (z.B. Turtles I, Zelda, Shatterhand, Mario, Tetris), ca. 600 DM. Tel. 037437/2261, nach 18.00, nach Robert fragen

SOS - Hilfe - suche das Rollenspiel "Dragon Warrior" von Enix, zahle 100,– + Porto, auch andere Fantasy-Rollen- + Strategiespiele, alle Syst. dt., us. jp. Tel. 07646/436, Dieter

NES-Superset: 5 Joypads, Schalter für dt. + am. Spiele, 4-Pl.-Adapter, Zelda II, Contra 2, Mario 1, 2, 3, Tetris, Nintendo World Cup, zus. f. 300,– DM VHB. Tel. 0621/791413, Andreas

Verkaufe NES mit 16 Spielen + 2 NES Four Score und Arp. + 4 Joysticks für VB 1000,–. Tel. 07032/6907

Suche North and South für NES. Stephan Borchert, Tel. 0441/30686

Verkaufe NES mit 199 Spielen, Adapter, 4-Player und NES-Zapper für 850 DM. Tausche auch gegen SNES + 4 oder 5 Spiele. Tel. 0234/311269

Verk. Gradius, Castlevania 2 + 3, Probotector 2, Zelda 2, Turtles 2 für je 45,–. Habe auch Game Boy, Super-NES, Mega Drive, PC-Engine. Tel. 04627/1618, 20-23 Uhr

Super Nintendo

Verk./tausche für SNES: Flashback und Mortal Kombat. Tel. 07525/2816

Verkaufe: Mario World, Streetfighter 2 je 25 DM, Madden NFL 94 85 DM, auch Tausch gegen Zelda 3 o. Super Probotector plus 30 DM. Tel. 09195/4700, ab 18.00 Uhr

Hilfe! Wer tauscht sein Mega CD II mit 8–10 Spielen? Mögl.: (Slipheed, Micro CD SM, usw.) gegen mein SNES mit 8 Super-Games (SF2, MK u.v.a.). Tel. 034328/3144, Sebastian

Tausche: NBA 3, King Arthur, Zelda, Mario K., Tiny T.; suche: z.B. Striker, Lost Vik., Star Wing, Goof Tr., Flashback oder ähnliches, ab 17 Uhr, Tel. 02171/83226

Suche Magical Troll, Guy, Ranha 1/2, Metal Jack, Super Aleste, Mysya, Xardion, Arcus Odyssey, Macross, Zamuse, Bastard, Twin Bee 2. S. Ebner, Bergerstr. 36, 94469 Deggendorf

Tausche Jurassic Park, Star Wars, Mario Kart, Allstar, T. Toons, W. Basketball, M. Sainted. Suche J. C. Tennis, Sensibel Soccer, Rummeniges NBA Jam o. andere. Tel. 07051/6843

Verkaufe SNES us mit 12 Games, 2 Pads und U-Adapter für nur 650,–. M-Mouse, S-Fighter, Starfox u.v.m. Top Zustand! Orig.-Verp., Tel. 04841/64548, bis 22.00 Uhr

Verkaufe The Lost Strikings, The Flintstones, zu je 50 DM oder tausche gegen Goof Troop Mr. Nutz. Regina Zuse, Steinstr. 73, 51379 Leverkusen, Tel. 02171/42126, nach Regine fragen

Suche Actraiser 1 + 2, Axelay und Rollenspiele aller Art (außer Zelda 3). Kaufe + tausche. Schreibt bitte (Schichtarbeit). S. Jürgens, Seestr. 63, 69214 Erpelheim

Tausche Actraiser, Turtles I, Tiny Toons, Magical Quest, Ghouls'n Ghost, Sim City gegen NBA Jam, NHL Hockey 94, Secret of Mana, Goof Trop, Young Merlin. Tel. 02747/8977

Verkaufe: Turtles Tournament Fighters V 75 DM, Axelay 60 DM, Pilot Wings 50 DM, Super Probotector 60 DM. Christian Reimann, Jeggener Str. 23, 49143 Bissendorf, Tel. 05402/3138

Verkaufe für SNES: Flashback (dt.) 90 DM, Starfox (jp) mit Adapter 110 DM, Zelda (dt.) 60 DM, Super Turrican (am) mit Adapter 130 DM, Tel. 02334/45435, verl. Aki

Verkaufe SNES: mit 2-Pads, Stereo/Scart Adapter, US-Adapter und 6 Spielen (Mario Kart, Aladdin, M. Allstars, Starw., Mystic Q., Streetf. 2, 2 Monate alt) 605 DM VB; Tel. 09401/51996

Verkaufe SNES mit Supertennis, Streetfighter 2, Mario World, Turtles in Time, 2 Pads, Scart-Anschlußkabel, Tel. 08721/4632 (nach Jonas fragen)

Verk. Skyblazer, Mystical Ninja je 75,–, Lost Vikings (65,–), U. Lemmings (us) (40,–) o. tausche gg. Equinox, Evo, Lufia o. Dungeon Master, Tel. 02452/14225

Tausche Master System II mit 2 Joysticks und 11 Spielen gegen Super Nintendo mit 2 Joypads und 3 Spielen (z.B. Plok, Mr. Nutz und WWF-Royal Rumble), Kunath Markus u. Mareen, Teichstr. 41, 01454 Wachau b. Radeberg

Verkaufe Spiele für Super Magicom und Sega Magic-Drive (kein Tausch). Verkaufe auch Neo Geo Games und Manga Filme. Ruft an: 02861/67772 (ab 19 Uhr) Frank

Stop! Tausche, verkaufe Madden '94 DM 95,– oder gegen NBA Jam, R-Type 3, Mega Man X, tausche auch Axelay (jp) oder S. Soccer gegen F-Zero, M-Kart u.a. Tel. 05066/5993

Verk. SNES und Spiele; habe alles, vom Klassiker bis hin zu aktuellen Topmodulen, wie z.B. Actraiser 2 o. Star Wars 2; Tel. 02103/39172

Suche für SNES-Spiele unbedingt NBA-Jam. Angebote an: Ronald Arndt, Scharnhorstring 20, 39130 Magdeburg

Tausche Flashback (d) gegen Pocky + Rocky, Actraiser 2, Pop'n Twinbee, Super Bomberman, Parodius oder Plok., ab 13 Uhr, Tel. 0481/86264

Verkaufe für SNES Super Mario World, Mario Kart, Super Ghouls'n Ghosts, Streetfigher 2, Starwing, Zelda 4, Super Probotector, Axelay für je 40 DM und Mega Drive 1 mit Joypad, Tel. 05335/1503

Verkaufe folgende Super Nintento Spiele (alles US-Version): NHLPA Hockey '93, Hook und Desert Strike je 50 DM. Ruft an ab 15 Uhr unter Tel. 040/666688, Tobias

Kaufe SNES-Spiele (alles). Zahle von 30–40 DM. Schreibt an Maik Wieskamp, Berliner Str. 8, 35410 Hungen 3. Schreibe 100 %ig zurück

Verkaufe SN-Spiele: S. Ghouls'n Ghosts, S. Star Wars, F-Zero, Magical Quest. Alle 4 50 DM mit Anl. Krustys S. Fun House ohne Anl. 01/4225093, Markten erlaubt

Verkaufe SNES + Mario 200, MD + Sonic 170, MC D + R. Avenger 350, TD 550, Neo Geo 500. Habe auch viele Spiele. Kaufe auch Konsole + Spiele. Tel./Fax 06132/56604

Verkaufe Star Wing, Mortal Kombat, Parodius, Zelda und Probotector (alle dt.) je 70 DM. Tel. 089/469711 (nach 15 Uhr)

SNES (60 Hz) + ASCII Pad, PTO, SF2 Turbo, F-Zero, Star Wing, T2 Arcadegame, Super Scope, Super Mario World + Action Replay für DM 600,– VB, Tel. 0911/7907256 (22 h)

Tausche SNES-Games. Habe SMW, Super Tennis, Mortal Kombat, NHLPA '93 (us), Rock'n Roll Racing (us). Suche NBA Jam (dt. o. us), Bomberman u. 4 Spieleradapter, Mortal Kombat, SMW u. S. Tennis sind dt., Tel. 038220/80038

Tausche SNES-Spiele, habe Art of F., NBA Jam, Tournament Fighters, Final F2, Royal Rumple usw. (us, dt., jp). Suche Secret of Mana, Clayfighter usw., Tel. 04294/483

Verk. SNES (us) m. 6 Spielen, Streetf., Turbo, Double Dragon, Super Mario, Super Aleste, Mickeys Magical Quest, Turtles IV, 2 Joyp. inkl. Adap. 650,–; Tel. 089/6704325

Verkaufe Mortal Kombat und World Heroes für die dt. Konsole für je 80,– (tausche auch gegen andere dt. SNES-Spiele). Tel. 04521/74501, ab 15 Uhr

Tausche 2 für 1 Mario Allstar u. Castlevania, beide dt. Suche Bomberman dt. o. Jurassic Park. Ruft an unter Tel. 030/7119474

Suchen noch jede Menge SNES-NES-MD- u. GB-Module. Gerne auch komplette Sammlungen mit Konsole. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/71250

Verk. SNES, 2 Pads, SM-World, SM-Kart, M-Kombat, Flashback, Parodius, NBA Jam (alle dt.), NFL 94 (us), AD-29 für VB 600 DM (neu 1250 DM); Tel. 06183/75329 (Alex verl.)

Tausche: Mortal Kombat, Dino CTTY, Super Mario Allstars, Castlevania 4, Goof-Troop, gegen RNR Racing u. Action, Jump'n Run, Renn-Spiele. Tel. 06045/5578

Verk. für SNES (us): Streetfight. 2 Turbo 75 DM, Turrican 75 DM, Mario World 30 DM, Mario Allstar 65 DM, Lemmings 60 DM, Striker 55 DM. Verk. für GB (us): Duck Tales 25 DM, Neo Geo Video 30 DM, Tel. 06103/373086

Verkaufe SNES us mit 6 Spielen Preis VB. Tausche evtl. auch gg. Neo Geo oder 3DO mit Aufz. Habe noch Turbo Duo CD/Cards. Kaufe noch Neo Geo-Module. Tel. 07331/40749

Suche: Actraiser 2, Mechwarrior, Aleste, R-Type 3. Habe: Mario Kart, Twin Bee, Streetfighter Turbo, Castlevania, Action Replay Pro. Detlef Stauber, 92281 Königstein, Tel. 09665/1620

Verk. Super NES (US 60 Hz) + 2 Joypads + 7 Top-Games + Uni-Adapter + Topfighter, alles us, u.a. Streetfighter II Turbo, Super Aleste, Mario Allstar, Contra III usw., Tel. 07131/484680

Verkaufe, tausche fürs SNES: S. Soccer, Mario All, Jimmy Connors gegen NBA Jam, Plok, World Cup Striker, NHL 94, usw. Nach Lutz fragen. Tel. 02043/53828

Achtung! Verkaufe SNES dt. mit 2 Joypads, 3 Modulen für 400 DM; dazu passend: Sanyo Farbmonitor für 100 DM; Tel. 07041/41819

Suche für SNES Tetris 2, Tel. 030/7036848

Verkaufe Krustys Funhouse, Sim City und Streetfighter 2, je 60 DM oder tausche gegen Tiny Toons oder Bomberman, Tel. 02267/5151 (Martin)

Verkaufe SNES-Spiele: Mario Allstars, Mario Kart, Probotector je 70 DM; Mario World 50 DM; Starwing 80 DM (alles dt. Versionen). Tel. 02242/82537

Tausche Actraiser, Mystic Quest, Striker, Magical Quest, Mario is Missing, Star Wars gegen Secret of Mana, King Arthurs World, Lost Wikings, Paladin's Quest; Tel. 08331/86954

Tausche Spiele für SNES. Suche Kampfspiele und Japan-Videos; Telefon 0211/343588, Jochen

Tausche: Tiny Toons oder Super Soccer gegen Flashback, Probotector, Flintstones, NBA-Jam, alle deutsch! Tel. 02933/4106, fragt nach Patrick! Ruft an!

Verk. Mortal Kombat 70,–, Super Star Wars 75,–, Super Conflict 60,–, Magical Quest 70,–, Star Wing 75,–, Wing Commander 70,–, Lemmings 70,–, etc.; Tel. 02173/83989

Tausche SNES und MD-Spiele, z.B. Landstalker, Quackshot usw. Suche Eternal Champ., Phantasy Star II, F. F. Legend I, Tel. 04204/5289

Verk.: SNES (us) mit 8 Spielen, z.B. (Super Turrican, Secret of Mana), 2 Joypads, jap. Adapter, RGB-Kabel für 700,– und Turbo-Express mit 6 Spielen für 450,–; Tel. 02241/43671

SNES dt., 12 Spiele, Adapter (Streetf. II, S. Soccer, Tecmo NBA, Parodius, Contra 3, Mario Kart, NHLPA 93, Wing Commander u.v.m. 800,– DM, Spiel 40–60; Tel. 05254/85847, ab 17 Uhr

Suche: Bastard, Mystical Ninja II, S.E.S. Back, R-Type III, Actraiser 2, A. Replay 2. Habe: Mega Man X, Rock'n Roll Racing, Secret of Mana u.a., Tel. 0721/699215

Verkaufe Super Probotector (us) für 50 DM VB. Telefon: 08142/45592, nach Claus fragen!

Tausch. S. Prob., Parodius, Ghouls'n G., Marw., Macigal Q., Castlev. 4, F-Zero, Princeo. P., Lemm., Wrestlem., Tiny Toon, Zelda 3 gegen Alien 3, Jur. Park, Spindizzy W., Starw. usw.; Tel. 07171/79128

Verkaufe Spiele für Super-NES: Star Wing, Super Mario Kart, Magical Quest und Tiny Toons für nur 260 DM. Andreas Hamann, Tel. 06894/382667

Verkaufe oder tausche Mario is Missing, Turtles in Time und Aladdin. Suche Action Pro Replay und Mega Man X, Tel. 02689/1876

Verk. à 50 DM folgende SNES-Games: Zelda + Lösungsbuch, Star Wing, Lemmings, Push-Over, First Samurai, Mystic Quest, Tiny Toon, Spindizzy, Tel. 0521/152518

Verkaufe Jurassic Park und Fatal Fury zu je 70 DM oder zus. für 130 DM oder Tausch geg. NBL Jam. Uli Flad, Hauptstr. 20, 72367 Weilen u.d.R.

Verkaufe Goof Troop, 7the Saga und viele andere. Suche Lufia, Secret of Mana, Mega Man X, Top Gear II, Shadowrun, Eye of the Beholder, Lord of the Rings, Telefon 07930/8413

Tausche: Biete Parodius, Sim City, Mystic Quest, Mario Paint, alle dt.; suche Axelay, Desert Strike, King, A. World, Pushover u.a., nur dt.; Tel. 05192/6693 – Jörg

Schweiz! Verk. dt.: Zelda, Exhaustheat, Mario World, Wing Commander, Dino City, WWF, Ghouls'n Ghosts, je 59; Probotector 69 us: Final Fantasy 2: 69; Hockey 93: 59; Tel. 031/8593274

Tausche: Mario Kart, Starwing, Super Soccer, Mario Allstars, Jimmy Connors Tennis, geg. Pop'n Twinbee, NBA Jam, Striker, Rock'n Roll Racing, Flashback; Tel. 09955/445

Verkaufe SNES-Spiele: Shadowrun dt., Star Wars dt., Alien 3 dt., NHLPA Hockey 93 us.; Tel. 08821/57648, abends

Verkaufe od. tausche für SNES und Mega Drive ganze Sammlung mit Gerät (auch Neo Geo, 3DO, Jaguar, CD 32, Mega CD); Tel. 07724/7747

Verk. amerikanisches SNES mit 26 Spielen, mit 2 Pads, Aktion Replay und verschenke bei Kauf Desert Strike für MD. Kaufpreis VB; Tel. 089/7556157, ab 5 Uhr

Verk. SNES-Spiele Jurassic Park 69, Actraiser 2 69, Mario Allstars 49, Empire Strikes Back 69, Rock and Roll Racing 69, Mortal Kombat 65; Tel. 0761/891038

Verkaufe SNES + 2 Adapter (für engl./jap.) + 12 Topgames (Megal Marines) für 800,– VB, Spiele auch einzeln, C. Schüz, Amselfeld 9, 91056 Erlangen (Tel. 09131/42789)

Verkaufe + tausche SNES-Spiele. Habe z.B. D-Force, Rampart, Gemfire, S.-Alleste, Mortal Combat, Harley's Adv., Zelda, Paladins-Quest, 7th Saga u.v.m.; Tel. 04763/1509, Yoyo

Tausche u. verkaufe SNES: Mystic Quest (60); Starwing (65); Alien 3 (us) (60); Final Fight 2 (jap.) (55), Parodius (jap.) (50) usw.; Tel. 0711/455692, nach Philipp fragen

Tausche od. verk. für SNES Jaguar, GB, GG, die Spiele Ninja Warrior, Mario Land, Final Fight Guy + CD, Shadowrun (dt.), F1-Pole Position, Macross, usw.; Tel. 06109/33209

Verk. o. tausche SNES-Spiele: Probotector, Strike Eagle, Ghouls'n Ghosts, Axelay u.v.a., ca. 60–80 DM. Suche: Aladdin, Bomberman, Dino City u.a.; Tel. 06451/6736

SNES P. Actraiser II, Lost Viking, SF II T, Mickey Mouse, Batman, King Aiclayt, alle us., Terminator, Desert Str., Mo. K., Starwars, N.-Mansell, usw., alle dt.; suche Dragon, usw.; Tel. 02645/577, bis 19 Uhr

Tausche SNES-Spiele. Suche: Young Merlin, Bubsy, Mr. Nutz, Sim City (dt.). Biete: Flashback, Lemmings, Magical Quest, Mario Allstars (dt.); Tel. 04321/51302, Frank

Tausche aktuelle SNES-Games, auch gegen Mega CDs und Jaguar Games. Tausche MD, CD-ROM, universal, Spiele, Zubehör gegen CD-32, 3DO, Marty, MD, CD-ROM (dt.). Tel. 07354/2873

Tausche (verk.) Aladdin (85,–) f. SN gegen Cool Spot. Tel. 0211/201185, Düsseldorf

Tausche SNES-Spiele, z.B.: Winter Olympics, Mystic Quest, Starwing. Suche: Super Star Wars 1 + 2, Zombies und Rollenspiele; Tel. 07235/8494, Steve Faust

Verk. SNES, US-Gerät mit 25 Spielen (verk. auch einzeln) + 1 Dauerfeuer Pad und Game Genie. Tel. 089/7592619, Flo, ab 17.30 Uhr

Tausche 2 Spiele gegen 1: S. M. World, F-Zero, Zelda. Verk. od. tausche Rollenspiele u. Battletoads. Suche Rollensp. R. u. R. Racing, EVO, Flashback, G. Troop; Tel. 03391/501450

Habe M-Man X S-Wars 2 Baja Choplifter 3. Suche Skyblazer R-Type 3. Habe Castlevania für Mega Drive Freaks in Heidelberg UG gesucht; Tel. 06271/5873

Verkaufe (dt.): Striker 70 DM, Road Runner 60 DM, NHLPA Hockey 93 70 DM, zusammen 160 DM, jeweils inkl. Porto, kein Tausch; Tel. 02332/51674, ab 18 Uhr

Verk. SNES-Spiel Aladdin für 70 oder tausche gegen NBA Jam; Tel. 0201/676825, Essen

Schweiz: Kaufe Auflösung von Zelda Link, To the Past Super Nintendo, Tel. 061/9811520

Verk. Jimmy Connors, Art of Fighting, SF II Turbo (us); Striker, T2-Arcade, Mortal Kombat, Mario Kart (dt.) oder tausche gegen gute Module. Tel. 0521/206156

Streetfighter II Turbo und Nigel Mansel (PAL-Version) günstig abzugeben. Auch Tausch möglich gegen F1 Pole Position; Tel. 0211/336294, abends

Tausche: Mortal Kombat, Super Starwars, Tiny Toons (alle dt.) gegen Turtles T. Fighters, Castlevania 4, Road Runner (auch nur dt.); Tel. 05221/85810, ab 19.00 Uhr

Einmaliges Angebot! Super-NES inklusive 3 Spiele und Zubehör! Ruft unter Tel. 08051/1756 an und fragt nach Bene, Preis auf verhandelbarer Basis

Verk. Blues Brothers 40,–, Jimmy Connors, Magical Quest je 60,–, Addams F., Ghouls'n Ghosts je 40,–. Teilw. Ami o. JP-Module; Tel. 0821/61238, Robert verlangen! Los Freak!

Verkaufe NES + 2 Joypads DM?. Mario 1 & 3, Metroid, Megaman 3 je DM ?. Für SNES: Road Runner, Streetfighter 2, VHB DM ?. Top Zustand! Tel. 0631/57574 (16.00 – 18.00 Uhr)

Verkaufe neuwertiges SNES + Wing Command. und Sim City. Alles zusammen für 250 DM. Ab 19.00 Uhr (fragt nach Marcel) Tel. 037754/5623

Tausche + verkaufe Mystic Quest, Tom + Jerry, Cool Spot, Actraiser, Castlevania, Tiny Toons, Busts Loose, Tel. 02565/2677, fragt nach Verena

Tausche od. verkaufe Super Probotector u. Tiny Toons. Suche Super Turrican, Cool Spot u. Pocky & Rocky; Tel. 04723/5230

Verkaufe SNES mit 6 Super Spielen (z.B. Mario Allstars, Streetfighter II, Aladdin) für 400 DM. Anrufen unter Telefon 06852/7894, ab 19.00 Uhr

Tausche SNES-Spiele wie Rock'n Roll Racing (us), Strike Eagle (us), Tuff Enuff (us), Fatal Fury, World Leage Basketball oder Road Runner (us). Tel. 02303/83220, Bastie

Verk. Secret of Mana 65 DM, Zelda 40 DM, Streetfighter Turbo 50 DM, Probotector 40 DM, Wrestlemania 35 DM, Magical Quest 40 DM. Tel. 0241/502646

Suchen noch jede Menge SNES-MD-NES u. GB-Module. Gerne auch komplette Sammlungen mit Konsole! Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/71250

Verkaufe: Super Tennis 60,–, Goof Troop 90,– Mystic Quest 80,–, Sim City 60,–, auch Tausch gegen Jimmy Connors Tennis, Star Wars, Y. Merlin, nur dt.; Tel. 030/6052287

Suche 7th Saga, Wordtris, Sky Blazer, Dungeon Master, Goof Troop, Secret of Mana, zum Tausch gegen Asterix, Axelay, Mario Kart, u.a.; Tel. 06787/8910

Biete Mario World ohne Hülle + Anl. für 40 DM, Tiny Toons 69 DM, zusammen 100 DM, Probotect 70 DM, total Heft div. NRN + PC-Engine-Cards; Tel. 05225/2490, ab 18 h

Suche Shadowrun, Clayfighter und S.E. Strikes Back. Zahle bis DM 70,– oder tausche. Habe z.B. Mystic Quest, D. Dragon, SF2, nicht nach 20 Uhr anrufen; Tel. 07142/65829

Verk.: SNES + 12 Spiele, z.B. Secret of Mana, S.F. Turbo, Jur. Park, E.V.O., Lost V., etc. + 3 Joypads + neuen us 60 Hz-Adapter. Tausche M-D + Mega-CD-Sp., Tel. 04862/17337

Suche und tausche SNES-Spiele. Ich suche auch Action Replay 2 + Universaladapter. Schickt bitte Eure Angebote schnell an Cl. Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Verkaufe SNES + Scartkabel + 2 Pads + 2 Spiele (Topgear, World League Basketball), Preis 400 DM, inkl. NES + 3 Spielen (Elite, Mario 1, Castlevania 2); Tel. 0381/708199

Verkaufe: Mario Land 30 DM, Pilot Wings 45 DM, NHLPA Ice Hockey 93 120 DM, Star Wing 90 DM, F-Zero 30 DM, alle Spiele deutsch; Tel. 02944/2289

Verkaufe dt. Super-NES, orig. verp., neuwertig DM 140. Verk. Action-Replay-Pro für Super-NES DM 75,–; Tel. 02256/1319

Super-NES (us, 60 Hz), RGB-Kabel + HiFi-Anschl., 1 Joypad + 1 Spiel, zus. für nur 150,– DM; Tel. 0621/791413 (Andreas)

Tausche dt. 8in1-Modul (z. B. Congos Caper, F-Zero, Super Soccer, Top Gear) gegen 2–3 Spiele wie M. Kombat, M. Kart oder Prototector. Tel. 06471/61400; Andreas

Verkaufe mein SNES und meine Spiele (ca. 15). Telefonisch Liste anfordern (bitte erst ab 14.00 Uhr anrufen) unter 0931/71856.

Stop! Tausche Aladdin, Mario Kart, Mario World, Final Fight II us und Axelay gegen Alien III, Super Aleste, Flashback, Super Turrican; Tel. 08534/421, ab 19 Uhr

Tausche neue SNES-Games (us/dt./jp), auch gegen Mega CDs, Jaguar Games! Tausche MD, CD-ROM, Spiele, Zubehör gegen 3DO oder Amiga CD 32! Tel. 07354/2873, Stefan

Suche das Super-NES-Spiel Nigel Mansel, Campionship Racing oder Tausch gegen Super Ghouls'n Ghosts; Tel. 07043/8372

Tausche SF 2 Mystic Quest, Mortal Kombat, Aladdin, F-Zero, S. Probotector, Zelda 3, Sim City mit Anleitung. Suche NBA Jam, Mystical Ninja, alle dt.; Tel. 06661/6741

Verkaufe Hyperbeam (60 DM) und Battletoads (50 DM). Fragen Sie nach Florian oder Dennis, wir sind immer zu Hause. Tel. 05525/639

Verkaufe SNES für 100 DM. Verkaufe auch Spiele wie z.B. NBA Jam, Baseball, Flashback, Turtles Tournament Fighters oder Aladdin (je 60 DM). Tel. 07131/43606

Verk.: Turrican 80 DM, Gods 65 DM, Bubsy 80 DM, Plok 75 DM, SF II 50 DM, F-Zero 30 DM, für GB: Gogo Tank 35 DM, Total Sonderausgabe: Mario Band 1 für 5 DM, GB-Spiele ber. 10 DM. Tel. 03466/31265

Verk./tausche Waynes World + Musya (us) auf SNES. Suche Shadowrun, Sec. of Mana (SN). Zahle 60–75 DM. Verkaufe 4 GB-Spiele, je 20–30 DM. Tel. 0911/441902

Verkaufe Super Nintendo mit 13 Spielen für 700 DM (RGB-Version) u.a. Star Wars, Zelda, SF 2, F-Zero, Lemmings, NP 1400 DM. Tel. 02248/4706 (Wochenende)

Biete: NBA Jam, Turn & Burn, Super Air Diver, Stanley Cup, Battletank 2, Pocky & Rocky u.v.a. Suche: Y. Merlin, Equinox, Skyblazer, Tony Meola, RR Racing, u.a. Tel. 05261/16061, ab 15 h

SNES + Mario World + Mario Allstars + Mario Kart + Mortal Combat + 2 Pads + US-Adapter 400 DM. Tel. 02941/24326, Thomas; von 16–19 Uhr, sonst Anrufbeantworter

Verkaufe: R-Type 80 DM, Magical Quest 80 DM, Mario Paint 80 DM, Mario W. 70 DM, Zelda 70 DM. Aufgepaßt! Alle zusammen nur 350 DM! Tel. 08808/719

Tausche World Class Soccer gegen John Madden Football 93 oder Star Wing. Tel. 04761/1309

Verkaufe SNES mit 14 Spielen, Action Replay 2 und Universal Adapter für 1300 DM. Tel. 0711/569824

Verkaufe, tausche f. SNES "Might and Magic 2", neu 120,–, Magical Quest 50,–. Suche Young Merlin, Empire Strikes Back, F1-Pole Position, Nigel Mansel, Tel. 05250/53964

Verk. F-Zero, Mario Kart, Wrestlemania, Zelda, Mario Paint, Streetfighter 2, King of the Monsters, alle Spiele zum halben Preis. Telefon 02237/51617

Verk. Super Probotector, M. Kart, M. Paint, Star Wing zu je 65 DM, Mortal Kombat und Streetfighter Turbo zu je 85 DM. Alle Spiele mit Verp. u. Anl. Tel. 06694/375

Suche SNES und Spiele, möglichst billig zu kaufen, z.B. F 1-P. P., Jimmy Conners, Mario Kart, NBA Jam, Bomberman, NHL '94, SF 2 Turbo, Probotector, Tel. 06471/8522

Verkaufe oder tausche SNES-Games Krusty Fun House und Tennis. Tausche fast gegen alles. Tel. 07657/603, Matthias Sigwart

Halt! Verkaufe oder tausche folgende Spiele. Biete R-Type III (jp, 90 DM), NBA Jam (dt., 100 DM), NHL 94 (dt.), Champion. Pool, Aladdin, Mortal Combat (alle us). Suche Megaman X, Turrican, Rock'n R., R. (dt.); Tel. 0621/472961

Verkaufe Action Replay Pro 2, Plok, Mario World und Mario Allstars zu je 50 DM + Porto. Bei Komplettabnahme für 180 DM. Tel. 06050/8954

Verkaufe SNES (dt.) mit 2 Pads und 10 Spielen (z.B. NBA Jam, SF II Turbo, Mystic Quest) für 900 DM. Tel. 07071/84204 (Daniel)

Verkaufe Super-NES + 4 Spiele (Jimmy Connors, Super Star Wars, F-Zero, Super Mario World) + Commodore Farbmonitor 1084 + 1 Pad. Tel. 0231/234798, 500,– DM

Verkaufe Neo Geo mit Samurai Shadow und Fatal Fury Special für 750 DM. SF-Turbo 75 DM, Streetfighter 30 DM, Magical Quest 50 DM für SNES; Tel. 07930/2005

Verkaufe – tausche SNES-Spiele: All Stars, Aladdin, Zombies, Addams Familie, King of the Monsters, Race Drivin, Castlevania IV, Lemmings, Star Wing, Simpsons, usw. Tel. 02553/6959

Verkaufe, tausche SNES- u. MD-Spiele. Habe Landstalker, Sonic 3, Young Merlin u.a. Suche auch Neuheiten (auch mit Konsole günstig). Tel. 04774/1789, Rainer/Simone

Tausche 10 SNES-Spiele, Bsp.: Striker, Cool Spot, World Class Soccer u.a. gegen Mega CD 2 oder Neo Geo. Tel. 0671/62914

Suche Konsolen + Modulsammlungen. Super NES, Mega Drive, CD, NES, Game Boy, Jaguar, Neo Geo. Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr, 04521/71497, ab 18 Uhr (Andreas)

Hi! Verk. Actraiser 2 U, Empire Strikes Back U, Streetfight. 2 Turbo D, Zombies U, Goof Troop dt. je 90,–, R-Type 3 D 110,–. Tel. 04627/1618, zw. 20 + 23 Uhr

Tausche: Turtles 4 (dt.) und R-Type (dt.) gegen Bomberman (dt.) und 4-Spieleradapter, P. Uhl (06505/8742)

Verk. Senguko, Battle Cars, Sunset Riders, SF 2 Turbo, Parodius, Actraiser 2, Chakicrus, WWF 2, Super-Swiv us, jap., deutsch. Tel. 0941/49548, Hans

Verk. SNES (us, 60 Hz) mit 15 Spielen (SF 2 Turbo, Actraiser 2, Madden 94 ...) + JB King und Adapter! Alles original verpackt + 100 % o.k.! VB 1300,–. Call: 0561/883961

Verkaufe Super Nintendo mit 17 Top-Spielen und 2 Action Replay für 1000,– DM. Erreichbar ab 19.00 Uhr wochentags. Tel. 09436/3103

Tausche/verk. Secret o. Mana us, NHL 94 us, Super Swiv dt., Nigel Mansell, Desert Strike dt., Batman us, Lost Vikings us, Starwars dt., Road Runner, Action Replay, Speider., bis 20 Uhr, Tel. 02645/577

Tausche S. Soccer, NHLPA 93 o. Streetf. 2 geg. Probotector, Striker, Star Wars, RR-Racing, Young Merlin, Zelda o. Goof Troop, ab 17 Uhr, Tel. 0385/5571164, Marco

Diverses

Manga-Videos günstig abzugeben. An- und Verkauf von Neo-Geo-Geräten. Verkaufe außerdem Spiele f. F11-Tours. Tel. 02872/8411, ab 18.30 Uhr

Suche dringend das Buch "PC Engine Perfect Collection", zahle bis zu 75 DM. Suche Anschluß an PC-Engine-Fan-Club. Ronny Beutin, Gustebiner Wende 5a, 17491 Greifswald, Tel. 03834/811747, bitte ruft an oder schreibt

Tausche SNES mit 18 Topspielen, 2 Joypads gegen Neo Geo mit 2 Joypads und mit Samurai Showdown oder anderes Prügelspiel. Tel. 05361/51638, fragt nach Dennis

Manga-Videos günstig abzugeben. An- und Verkauf von Neo-Geo-Geräten. Verkaufe außerdem Spiele f. F11-Tours. Tel. 02872/8411, ab 18.30 Uhr

Platinen: Cabal 200,–, Goldena. 180,–, Doubled 130,–, Gund 180,–, Kari III 250,–, Pitfighter 250,–, Pittfall 2 150,–, Combattr. 200,–, Parodius 400,–, Tigerh. 200,–, Asterix 400,–, Pow 180,– u.v.m. Tel. 09560/8440

Mehrere Videospiel-Platinen für die Nak, von 1980-1994, ab 20,– DM. Tel. 09561/75844 oder 09561/90847

Sammler sucht Starwars Actionsfiguren und Raumschiffe, zahle bis zu 30,– DM. Tausche auch gegen SNES oder Barcode Battler. Tel. 08231/31584

Verkaufe Toki-Platine für 380 DM oder tausche gegen Knights of Round (Jamma) oder andere oder gegen World Heros 2 + Side-Kicks, andere gute. Tel. 02381/51319, Jan

Suche Neo Geo + 2 Joyboards und dem Spiel Samurai Showdown. Tel. 0821/435434 (nehme auch andere Sp., z.B. Sengoku 2)

Kaufe und tausche (fast) alles für Mega Drive, Mega-CD, Super-NES, Neo Geo, Mak, Game Gear, 3DO, Jaguar, PC-Engine (CD) + Card. Tel. 089/1403732

Kaufe und verkaufe Neo-Geo-Spiele. Tel. 02562/6933, Guido. Habe auch einige Laserdisc-Filme zum Verkauf

Verkaufe Neo Geo + div. Spiele + Sticks (Showdown!), VHB. Verk. div. Mega-Dr.-Spiele, suche günstig Mega-CD I/Spiele, suche auch Jaguar-Spiele. Tel. 089/4701827, ab 17.00

Videospielclub Double-Trouble - der Sega- & Nintendo-Club bietet Clubzeitung (über 90 Seiten), Tips etc. Seit 1989! Double Trouble - die etwas andere Art, sich zu informieren. Infos unter (1 DM Rückporto): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, Tel. 030/6849816/6188391

Verk., tausche ständig neue SNES- + MD-Games + CDs. Habe SN Pop'n Twinbee 2, MD Sonic Spinball MK CD u.v.m. Suche nur neue Spiele: SN Bugs Bunny, MD Hyperdunk usw. Tel. 09193/1620, ab 16 h, Denni

Suche Jaguar RGB + Spiele; tausche, verkaufe, kaufe SNES-MD-Spiele + CDs. Verk. NES + 15 Games-Raritäten. SN Final Fight + Guy + CDs. Suche Kontakt zu Freaks in Japan + USA. Tel. 09193/1620, ab 16 h

Tausche Amiga 600 + Maus + 235 Disks + Ambermoon + Die Siedler + Waxworks + Abandoned Places gegen Amiga CD32 oder Mega-CD 2. Tel. 0209/772149



KLEINANZEIGEN

Verk. f. S-NES: Jurassic dt. DM 90, Goof Troop dt. DM 80, Actraiser dt. DM 75, Alien 3 DM 75, Probotector DM 70, Tiny Toons DM 60, R'n'R Racing DM 90, evtl. auch Tausch. Für Sega-MD: Sonic 3 DM 95. Tel. 040/6929531 (evtl. AB)

Kaufe und tausche Neo-Geo-Module, suche Art of Fighting 2, Sengoku 2, Ninja Commando und Viewpoint. Tel. 09128/4103 (verl. Janni)

Servus People! Unser Gamepunky-Club, der 2monatlich ein neues Clubmagazin herausbringt, sucht ständig neue Mitglieder, Alter egal. Näheres: 08193/6583

Verkaufe 9 Module für Coleco-Vision an Höchstgebot, z.B. Zaxxon, Lady Bug, Subrog Frenzy, Mouse Trap, Super Cobra, Venture, Antarc. Adv. Tel. 06050/8954

Suche Video Games 1/91, zahle doppelten Preis (in Franken). Tel. 071/772582, jeden Tag ab 18.00 Uhr, Ivo verlangen. Ivo Ender, Rietstr. 28, 9437 Marbach (CH)

Verk. Neo Geo, 2 Joyboards + Samurai Showdown + World Heroes 2 + Art of Fighting + Fatal Fury 2 für DM 1800,–. Verk. auch Game Boy + Amiga 500. Tel. 0611/522314

Suche noch Neo-Geo-Spiele, evtl. auch Komplettpaket. Habe noch Mega-CD + Spiele zu verk. Suche dt. SNES-Spiele, tausche gg. US-Prügelspiele. Tel. 07331/40749

Tausche Super Nintendo mit 11 Spielen, darunter (NBA Jam, Art of Fighting, Twin Bee 2), dazu 2 Adapter. Suche einen Neo Geo mit 2 Spielen (Samurai Showdown, Sidkicks. Tel. 04921/66370

Tausche Super NES + SF II + Tecmonba + Turtles IV, Sim City + Starfox + Clayfighter + NBA Jam + Pad u. Programmpad + C64 + Floppy + 40 Spiele gegen Neo Geo und 2 gute Sp. Tel. 6098708

Tausche Neo Geo- + SNES-Spiele. Suche CD32 bzw. tausche oder kaufe (bei Tausch gegen SNES + Spiele), z.B. Mortal Kl. Enf. + Gun. Tel. 0241/537260; ab 17 Uhr

Verkaufe Gamers von Heft 2/92-2/94 und Sonderausgaben 1 und 3/93. Habe auch Sega Pro von 1/92-8/93 und weitere Zeitschriften. Suche Video Games bis 2/92; habe auch SN-Spiele zu verkaufen. Tel. 07552/4416

Suche Fist of the North, Star St. 6, biete Tips zu Dragon Ball 2 1 + 2, habe auch Filme davon, Orig. 1 bis 8. Tel. 0681/755384, ab 18 h, Chris Torke

Verkaufe: F1-Pole Position (80 DM), Champ. WC Soccer (80 DM) für SNES. Pele Soccer (80 DM), J. Madden '94 (75 DM für Mega Drive. Tel. 07571/50649, Fr + Sa, Martin

Verkaufe topaktuelle und auch ältere MD- + SNES-Module aus großer Privatsammlung. Also anrufen und nachfragen unter Telefon 0641/791740

Suche und biete Platinen. Angebote an Thomas Langert, Pf. 29, 96271 Grub. Suche Samurai Showdown, Japan-Version

Verk. Total 6/93-4/94 nur kpl. 50 DM, Mega Fun 6/93-11/93 + 1/94 25 DM, Video Games 6/92 + 8-12/92-11/93 + 2, 3/94 je 2,30 DM, Mega Blast 4/93 + 1/94 8 DM, Maniac un. Tel. 03466/31265

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Infos und Anmeldeformulare gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen

Verk. o. tausche (SNS) Bomberm. (65), Axelay (50), W. Mania (50), Probot. (55), Spiderm. (45), Streetf. (45). MD: Golden Axe (40), Hardba. (50) (NG), Sa. Sho., F. Fury 2 (ab 3 h) Tel. 02864/6442

Verk. MD + Spiele, Mega-CD, Turbo-Duo + Turboexpreß mit Spielen, SNES + Spiele, auch einzeln; Tausch von allen Systemen. Tel. 07621/74370, von 14-20 h

Tausche, verkaufe 3DO-Software. Tel. 07802/7773

Verk. für Neo Geo 3 Count Bout 300,– DM, World Heroes 120,– DM; für Super-NES Royal Rumble 100,– DM, WWF 1 45,– DM, ab 19 Uhr. Tel. 09187/6876 (Verlangt Boris)

Verkauf/Tausch von Atari-Lynx 2- und Atari-Jaguar-Geräten, Spielen oder Zubehör, auch einzelne Beschreibungen o. Verpackungen. Tel. 0171/4323856, ab 14 h

Action-Replay-Codes für alle Nintendo (130 Games) und Mega Drive (200). Liste für DM 2 Bfm. bar. S. Will, Hebelstr. 41, 76571 Gaggenau

Tausche Comp.- und VG-Fachzeitschr. im Wert von 250,– gg. MD II mit 2 Pads und mind. 1 Spiel. Tel. 06023/4517, Ruben, ab 13 Uhr (kaufe auch)

Verk Cards Drunken Master, Dungeon Explorer, Dragon Spirit, Neutopia, Cyper Core, Salamander je 50,– DM, habe auch SN, MD, NES, GB, MS. Tel. 04627/1618, von 20-23 Uhr

Hallo, X-Men-Fans! Verk. div. original US-Comics von Spider-Man, Venom, Wolverine, Punisher, F4, Ghost Rider, Deathlok, What If etc. Tel. 04627/1618, 20-23 Uhr snikt

Werd' auch du Mitglied im Nintendo-Power-Club. Es gibt jeden 2. Monat ein tolles Heft mit den heißesten Informationen. Ruft an! Tel. 02373/76430

Tausche meinen jap. Mega-CD + Netzteil + jap. CDX-Adapter + 2 CDs gegen ein dt. umgebautes 50/60 Hz Mega-CD + Netzteil + dt. CDX-Adapter. Tel. 03984/6493, nach André fragen

Verkaufe Neo Geo mit zwei Joysticks und Robo Army für 600 DM, Sengoku 2 = 225 VB, Baseballstar 2 = 225 VB. Tim Blazer, Nordlandstr. 15, 26506 Norden

Kaufe Jaguar-Spiele aller Art, -50% vom Neupreis. Suche: Alien vs. Predator, Cesent Galaxy, Commando, S. Raiders 2000, B. Lightning usw. Tel. 05341/392144 (Michael)

Sonstiges

Suche Adventure und Rollenspiel-CDs für Turbo Duo und PC-Engine-CD-ROM² ins. YS III, YS V, Cosmic Fantasie I und II. Ruft an: 08678/1086, zahle gut! Richard

Verk.: Neo Geo m. Joyboard + Last Resort + Magician Lord (890,– VB). Verk. auch SNES und Mega Drive mit Spielen. Tel. 089/7144553

Verk. Amiga 500 + RAM-Erw. Modul A501 + Monit. 1084S + Programme + 2 Joyst. + 2 Mäuse. Verk. G. Gear + 4 Topsp., leicht defekt, o. tausche beide gegen Neo Geo + 4 Spiele. Tel. 06772/2988

Kaufe in gutem und kompletten Zustand NES: Faxanadu 30 DM, Probotector 2 40 DM. Super NES: Full Metal Planet, Mystical Ninja je 50 DM, dt. Tel. 07472/1339

Kaufe in gutem und kompletten Zustand NES: Faxanadu 30 DM, Probotector 2 40 DM. Super NES: Full Metal Planet, Mystical Ninja je 50 DM, dt. Tel. 07472/1339

Kaufe und verkaufe Cards + CDs für PC-Engine/Duo. Suche Dragonslayer (us). Tel. 02334/40198, ab 17.00 Uhr (Peter)

Verk. Turbo Duo mit Gate of Thunder + R-Type + Bonk 1 + 2 + Wonderboy 3 + Ninja Spirit (Card) + 1 Pad und Monitor (M8833), VB 900 DM. Tel. 02861/1544, ab Fr-So

Suche Samurai Showdown (jp.) für Neo Geo. Tel. 09143/6181, Karl-Heinz, ab 18.00 h

Suche Vectrex Spielekonsole, möglichst mit Hyper-Chase-Modul, Preis nach Verhandlung. Michael, Tel. 0201/540065

Schüler sucht Atari Falcon 030, kann ohne RAM u. HD sein, nehme auch def. Gerät oder Platine. Holm Hänsel, Hauptstr. 49, 01848 Ehrenberg, Tel. 0161/4323207

Suche Jaguar RGB + Spiele; tausche, verkaufe, kaufe SNES-MD-Spiele + CDs. Verk. NES + 5 Games-Raritäten. SN Final Fight + Guy + CDs. Suche Kontakt zu Freaks in Japan + USA. Tel. 09193/1620, ab 16 h

Kaufe ständig aktuelle Spiele für SNES, Mega Drive + CD, Neo Geo (suche Viewpoint), suche auch Konsolen: 3DO, Jaguar, Neo Geo, Turbo Duo. Tel. 07195/75692

Tausche GG mit 4 Spielen + Netzteil gegen 40 MB Festplatte für Amiga 500 oder kaufe bis 230 DM. Tel. 02131/64980

Kaufe Platinen, tausche! Suche Schadow Dancer, Gijoe, Puzznic u.a. Tom Denk, Stötting 22, A-4961 Mühlheim, Tel. 043/7723/2375 (ab 17.30). Versand in BRD möglich

Tausche Mega-CD II u. Mega D. II mit Gunst. Hero und Lethal Enf.-CD gegen Neo Geo + 1 Joyboard + Neo-Geo-Spiel. Tel. 07251/16445

Verkaufe Neo Geo's bestes Spiel aller Zeiten! Sammys Meisterstück: Viewpoint für 379 DM. Tel. 03733/66973 oder Pierre Jahn, Karlsbader Str. 126, 09465 Sehma

Verkaufe GG mit 11 Spielen, Netzteil, 2-Spieler-Adapter für 389 DM. Verkaufe MD mit 18 Spielen, 1 Joyboard, 2 Joypads für 949 DM. Tel. 05695/1476

Verk. u. tausche Games Neo Geo, MD u. CD, SNS: Su.-Street of Rage 3 MD, Virtua Ral MD, IO Neo-Games 30 MD, 17 SNS, 15 MD-CD, Spinmaster, Art of 2, Viewp. Tel. 0621/1564212

Verk. od. tausche 3DO-Spiele. Markus Rief, Kehrerstr. 5, 82433 Bad Kohlgrub, Tel. 08845/9547

Verkaufe Neo Geo mit 3 Spielen + 2 Joysticks für 700 DM oder tausche gegen andere Konsole. Verlangt Franz, Tel. 08639/8063, samstags-freitags

Verk. PC-Engine + Interface + CD-ROM II + 8 Sp. (Download, Wonderboy III, Lords of the Rising Sun usw.) für 550 DM, evtl. Tausch gegen and. System. Tel. 07351/21242, 17.30-19 Uhr

Manga Maniacs gesucht! Habe viel Tauschmat., auch MD-CD, SNES. Suche Magical Guy, Madia, Ranger X, Luna u.ä. Tel. 030/6735795, Wermbster, Ortolfstr. 204, 12524 Berlin

Verkaufe Neo Geo (RGB) + 2 Boards, Nam 75, Last Resort, S. Sidekicks für nur 900 DM, alles 100% ok. Schnell anrufen unter 03984/6493. Kein Tausch, André verlangen

Tausche SNES (dtsch.) m. 9 Spielen gegen Mega Drive oder CD32 m. Spielen. U. Harnisch, Fritz-Reuter-Str. 7, 09423 Gelenau

Suche alles zu jap. Fantasy-Rollen- und Strategiespielen wie z.B. Module, CDs, Poster, Figuren, Hint Books usw. Tel. 07646/436 oder 07641/1340 (Dieter)

Zu verkaufen: Original Nintendo Donkey Kong Tischautomat, 300 DM. Tel. 07731/62373, ab 18.00 Uhr

Verk. Neo Geo 50/60 Hz Pal + Fatal Fury spcl. + Art of Fighting + AV-Kabel (für Commodore 1484S). Tel. 06128/6768, ab 14.00 Uhr anr.

Verk. Turbo-Duo-Spiele: Exile 2, Cosmic-Fantasy 2 je 60 DM (Tausch in Drag. Slayer Teil 2 od. Dung. Expl. 2 mgl.). M. v. Bülow, Birkenstr. 4, 21521 Aumühle

Tausche, verkaufe MAK + Automatenplatinen, alles anbieten. Verk. auch PC-Engine-Cards. Tel. 05224/790826, ab 19 Uhr. Viva Bubble-Bobble Temptest 2000 rulez

Halt! Verk. 11 Sorten Hefte, z.B. Total ab 6/93, Mega F., Video G., Fun Vision, Gamers, Sega P., Super Pro, Sega Magazin, Club-N.-Hefte usw., über 130 Hefte. Tel. 03744/80064

Hilfe - SOS - Suche alles zu Fantasy-Rollen- + Strategiespielen (Module, CDs, Zubehör usw.), Dragon Warrior (NES) für 100,– + Porto gesucht, alle Syst. dt., us, jp. Tel. 07646/436

Verk. 2 Neo-Geo, 1 Joystick, 6 Spiele und 1 Memory-Cart, alles 100% ok, gebe alles einzeln ab. *Anrufen lohnt:* Tel. 07431/51671, ab 18.00 Uhr

PC-Engine RGB + Pal + 12 Topgames, originalverpackt, guter Zustand, VP 650 DM. Tel. 09560/320, Thomas

Platinen: 1942, Cabal, Double D, Flying S., Golden Axe, Gun Dealer, Hot Shots, Mustan, Parodius, Pitfighter, Pow, Combattriebes, Tiger Heli, Wonderboy u.a. Telefon 09560/320, Tom

Neo Geo, us, RGB + 2 Pads + Samurai-Showdown 800 DM, Trash Rally 100 DM. Tel. 02941/24326, Thomas, von 16-19 Uhr, sonst Anrufbeantworter. Kein Tausch

Verkaufe Super Nintendo mit 6 Spielen und Action Replay für 550 DM. Tel. 04203/3804, 28844 Weyhe, Kirchweyhe, Bahnhofstr. 70

Suche Turbo Duo, Turbo Express, zahle gut, suche auch PC-Engine, Gravx. Tel. 08682/95942 (Oby.)

Tausche 10 SNES-Spiele, z.B. Striker, Cool Spot, World Class Soccer u.a. gegen Mega-CD 2 oder Neo Geo. Tel. 0671/62914

Hey! Lust am Briefwechsel-Wirtschaftsspiel? Holt Euch Infos, indem Ihr mir einen Brief + 4 DM schickt. Patrick Rochol, Schultenhof 16, 48734 Reken

Verk. Atari VCS 2600 + 24 Spiele (Pac-Man, Pitfall, Battle Zone...) für 85 DM, ohne Packung, Anleitung, Joysticks (Amiga, C64, Atari-ST-Sticks verwendb). Tel. 08139/1720

Panas. 3DO-Spiele Total Eclipse, Mad Dog Monster Manor, Dragons Lair je 85,– oder zus. 320,–, suche Atari Jaguar günstig. Tel. 0431/712364

Verschenke Art of Fighting (G) an den 250sten, der mir 3 DM schickt. Nils Rolwes, Ludwig-Richter-Str. 1, 49377 Langförden

Verkaufe: SNES, SMD, Neo Geo, 3DO, Jaguar-Spiele + Platinen, z.B. Viewpoint 500 DM, Samurai SH 320 DM, WH2 300 DM, FF2 300 DM, verkaufe auch Konsolen. Tel. 07541/51360

Kaufe Jaguar-Spiele aller Art, -50% vom Neupreis. Suche Alien vs. Predator, Cesent Galaxy, Commando, S. Raiders 2000, B. Lightning usw. Tel. 05341/392144 (Michael)

Verk. Art of Fighting, VB 260 DM und Viewpoint, VB 600 DM. Tel. 02203/39662, Andy

Verkaufe Cards + CDs für Engines Duo. ab 17.30 Uhr, Tel. 02334/40198 (Peter)

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Neo-Geologen werden sich sofort heimisch fühlen: Data East läßt ihr 122 MBit starkes Martial-Arts-Debüt auf die Fangemeinde los. Dazu präsentiert SNK noch rechtzeitig deren Beitrag zur WM '94 mit *Super Sidekicks 2*

Super Sidekicks 2

Nach dem nicht all zu großen Erfolg von *Super Sidekicks* machten sich die SNK-Entwickler frisch ans Werk und zauberten einen würdigen Nachfolger hervor. Bei *Super Sidekicks 2* stehen Euch 48 verschiedene Mannschaften aus aller Herren Länder zur Auswahl. Jedes Team hat seine besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten, wie eben die echten Nationalelfs. Die Desginer integrierten neben verschiedenen anwählbaren Spieltaktiken einen Zweispielermodus, in dem Ihr Euch gleichzeitig mit einem Freund um das runde Leder schlagen könnt. Ihr seht Eure Elf (wie schon beim Vorgänger) von schräg oben, wobei immer nur ein kleiner Abschnitt des Spielfelds einsehbar ist. Die Aktionen Eurer Mannschaft bedient Ihr über drei Feuerknöpfe. Im Angriff könnt Ihr passen, schießen oder auf das Tor abziehen. In der Defense-Position werden die Action-Knöpfe automatisch umfunktioniert und dem (teilweise brutalen) Hakeln und Foulspiel steht nichts mehr im Wege. Der nicht allzu aufmerksame Schiedsrichter vergibt in *Super Sidekicks 2* sowohl gelbe als auch rote Karten. Falls die "Pfeife" mal im Schußweg steht, kann es auch passieren, daß der gute Mann schnell am Boden liegt und sich eine unfreiwillige Ruhepause gönnt. Ist ein Spieler im vollen Anmarsch auf das gegnerische Tor und wagt einen Schuß, wird automatisch in eine 3D-Perspektive umgeschaltet. Der Torwart beherrscht die tollkühnsten Paraden und fischt selbst die unhaltbarsten Dinger noch aus dem Kreuzeck. Fallrückzieher und Hechtkopfbälle lassen immer ein Raunen durch die Zuschauermenge gehen. Das Publikum feuert auch während des gesamten Spiels mit den typischen Stadiongesängen und Kampfparolen die Mannschaften an. Überhaupt hat man aufgrund der Geräuschkulisse permanent das Gefühl, das Stadion sei bis auf den letzten Platz ausverkauft. Sehr schön gelungen sind auch die unterschiedlichen Jubelszenen nach erfolgreichen Torschuß. Die Spieler tanzen auf dem Rasen oder wenden sich ihren Fans zu. Spielt Ihr unentschieden, entscheidet das nervenaufreibende Elfmeterschießen über Sieg oder Niederlage einer Mannschaft. Bis auf das fehlende Abseits, wurde an alle weiteren Fußballregeln gedacht. Meine Meinung: Mit *Super Sidekicks 2* ist SNK eine hervorragende Fußballsimulation gelungen, die sich um einiges besser steuern läßt als sein Vorgänger. Zahlreiche Neuerungen und viele eingebaute Gags lassen richtige WM-Stimmung aufkommen. *ws*



Auf dem Bildschirm seht Ihr nur einen kleinen Zoom-Ausschnitt des Spielfeldes

Kurz vor dem Torschuß wird in eine spektakuläre 3-D-Perspektive umgeschaltet

Titel:	Super Sidekicks II
Genre:	Fußballsimulation
Speicher:	130 MBit
Hersteller:	SNK
Preis ca.:	399.-DM
Spielspaß:	84%

Karnov's Revenge

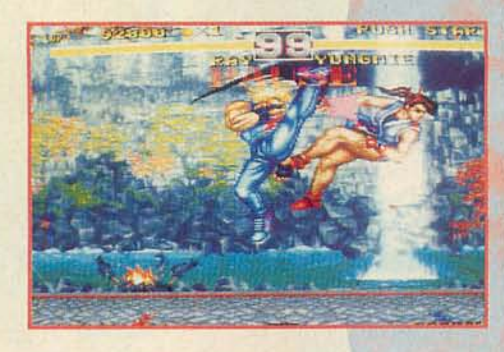
Jetzt weiß ich endlich, warum sich bis dato nur eine Handvoll Lizenznehmer ums Neo Geo kümmert: Wer nicht hoch und heilig verspricht, ein Beat'em Up zu programmieren, hat bei SNK alle Trümpfe verspielt! Data East versucht nun, nach einem Jump'n'Run und einem Sportspiel (wie eklig!) die aufgebrachten Herren bei SNK zu beruhigen. Nein, Spaß beiseite: *Karnov's Revenge* alias *Fighter's History Dynamite* ist der Nachfolger zum Spielhallenvorbild *Fighter's History* und präsentiert Euch 13 frischgebackene Muskelpakete, denen Ihr jeweils in deren Heimatländern einen durchschlagenden Besuch abstattet. Soweit, so gut. Wieder nichts Neues?- Doch! Data East hat sich ein 'Schwachpunktsystem' einfallen lassen. Wie der berühmte Achilles an seiner Ferse ist jeder der Kämpfer an einer bestimmten Stelle besonders anfällig. Habt Ihr besagtem Körperteil einen Treffer verpaßt, beginnt dieses zu blinken. Gelingen Euch noch drei weitere Schläge/Kicks auf diese Stelle, taumelt Euer Gegenüber kraftlos herum, und Ihr könnt bewährte Schlagkombinationen auf ihn/Sie (es gibt drei Mädels!) herabprasseln lassen. Ansonsten präsentiert sich *Karnov's Revenge* jedoch recht hausbacken. Die Begleitmusik geht in Ordnung, reicht aber nicht annähernd an das musikalische Trommelfeuer eines *Art of Fighting 2* oder *Fatal Fury Special* heran. Was beim Treffersystem an Ideen überschüssig war,


SUPER METROID™
Das beste Action-Adventure der Videospiel-Geschichte*
Nur für Super Nintendo™
© 1994 NINTENDO CO., LTD.
Sie heißt Samus Aran. Ihr Beruf ist Space Hunter. Sie hat eine Mission. Sie soll die sechs gigantischen Gebiete auf Zebes erkunden. Sie soll den letzten leben-den Metroiden finden und das Motherbrain liqui-dieren. Ihre Aus-rüstung sind High-Tech-Waffensysteme. Sie ist metroidenkampferprobt und ein taktisches Genie. Doch ihre Erfolgschancen sind gering. Nur wenn Du es wagst, Dich 24 Megabit geballter Alien-Power gegenüber-zustellen, hat Samus Aran eine Chance.
Super Metroid™ – größer als „Zelda™", überraschender als „Mario®" und fesselnder als jeder Kinothriller.*
Inkl. 76seitigem Spieleberater
SUPER METROID
SUPER NINTENDO
* MAN!AC 7/94
Nintendo®

wurde offenbar bei den Charakteren wieder eingespart: Der Kickboxer Samchay könnte Joe Higashis (Fatal Fury) Bruder sein, die Judo-Queen Ryoko wurde samt Namen und Special-Move-Arsenal (!) aus *World Heroes 2* geklaut. Ansonsten findet Ihr die übliche Mischung aus Kung-Fu-Meistern, Schwergewichtlern (diesmal aus Italien und Rußland), Punks und rabiaten Ladies. Die Backgrounds reichen von dämlich (spielende Musikband, die nichts mit der Begleitmusik zu tun hat) bis hin zu herrlich (Zeltlager der Kickboxerin am Fuß des Wasserfalls, Steinstatue auf der chinesischen Mauer). Doch nun zum Kernpunkt: Wie spielt sich's? Das Spielgefühl ist durchgehend gut, die Special-Moves (natürlich gibt's auch wieder versteckte) gehen bei vielen Kämpfern ordentlich von der Hand, wenn sie auch animationstechnisch nicht an die Highlights auf dem Neo Geo heranreichen. Auch sogenannte 'Combos' (Schlagkombinationen) sind möglich, aber nicht einfach. Die Maschine beherrscht sie (natürlich!) perfekt, so daß Ihr des öfteren vier, fünf Treffer hintereinander ohne Blockmöglichkeit einstecken müßt. Eine Sache ärgert mich aber immer wieder: Um Special-Moves schnell und sicher vor allem in den knallharten späteren Runden 'an den Mann/die Frau zu bringen', müssen sie von einer bestimmten Bauart sein. Es sollten kreisförmige Auslösebewegungen sein. Die bei Programmierern offensichtlich beliebte 'kurz links-rechts' oder 'kurz unten-oben'-Kombinationen funktionieren oft nicht (oder nicht fix genug). Das hat meistens zur Folge, daß der Spieler um die Fighter mit diesen Moves einen weiten Bogen macht. Schade! Was mir aber sehr gut gefallen hat, sind die Victory-Animationen der verschiedenen Haudegen. Witzige Sprachausgabe paart sich hier mit coolen Verrenkungen. Meine Meinung? Gegen *Samurai Showdown* und *Art of Fighting 2* – keine Chance. *Fatal Fury Special* erreicht's auch nicht ganz, aber für den ersten Versuch von Data East wahrlich nicht schlecht! Denn bekanntlich ist noch kein Meister vom Himmel gefallen, siehe SNK mit *Fatal Fury 1* und Alpha mit *World Heroes 1*... rk



Sogar das Blut spritzt in einigen knochenbrechenden Aktionen



Selbst vor dem "zarten" Geschlecht hat dieser harte Prügelknabe keinen Respekt

Titel:	Karnov's Revenge
Genre:	Beat'em-Up
Speicher:	122 MBit
Hersteller:	Data East
Preis ca.:	399 DM
Spielspaß:	72%



Mit diesem Spiel bringt SNK einmal etwas Abwechslung in die langsam eintönig wirkende Prügelpalette. Bei *Top Hunter* handelt es sich um ein abgedrehtes Spitzen-Jump'n'Run-Spiel. Roddy & Cathy sind zwei chaotische Weltraum-Kopfgeldjäger, die Ihr durch insgesamt vier verschiedene Planeten Fantasy Landschaften steuern müßt. Zahlreiche Extrawaffen und monströse Endgegner sollen den absoluten Spielspaß versprechen. Zuerst erscheint das Jump'n'Run-Highlight in der Spielhalle. Mit der Heimversion ist ungefähr im Juni zu rechnen. Das Modul liegt wieder weit über der 100-Megaschock-Grenze.



Gewaltige Endgegner erwarten Euch am Schluß jeder Final-Stage. Hier heißt es aufgepaßt, damit man nicht auf der Stelle plattgewalzt wird.

NEO GEO / PC ENGINE

WARPZONE


Sogar aus der Luft kommen die bösen Halunken angeflogen

Volleyball

Mit einer nicht allzu populären Sportart steigt der renommierte Automatenhersteller Taito auf den Neo-Geo-Software-Zug mit auf. Warum es gerade ein Volleyball-Spiel sein mußte, weiß sicherlich nur Taito selbst. Auf jeden Fall unterscheidet sich diese Volleyball-Simulation nicht großartig von den anderen Automaten/Konsolen-Umsetzungen. Ob das Spiel überhaupt noch veröffentlicht wird, steht noch in den Sternen geschrieben.


Das Original-Spiel stammt von Videosystems und wurde lediglich von Taito für das Neo-Geo umgesetzt.



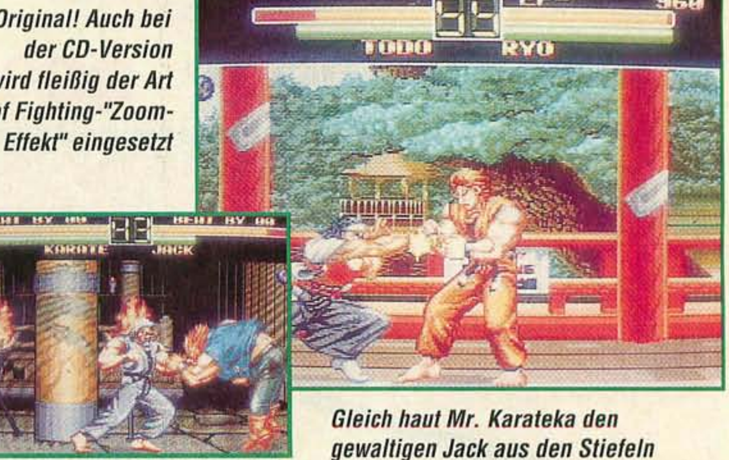
Nichts Neues bietet Euch die Neo-Geo-Version im spielerischen und grafischen Bereich.

Lange hat es nicht gedauert, bis der zweite Arcade-Card-Prügelknaller auf eine Silberscheibe gepreßt wurde. Wieder ein Muß für alle Joypad-Karatekas?

Art of Fighting

Für alle Knüppelfans, die sich bereits im Besitz einer Arcade-Card befinden, dürfte das keine große Frage sein. Das Hudson-Soft-Team hat es erneut gewagt, nach der genialen Umsetzung von Fatal Fury 2 den zweiten SNK-Prügelknaller Art of Fighting umzusetzen. Es ist schon erstaunlich, was man noch alles aus der guten alten "8"-Bit-Konsole mit einem 16-Bit-Grafik-Chip rausholen kann. Es wurden fast alle Details des großen SNK-Vorbilds mit übernommen. Sogar der Zoom-Effekt bereitet auf der PC-Engine keinerlei Probleme mehr. Ihr könnt bei der CD-Fassung zwischen zwei Modis wählen: Im Story-Mode habt Ihr nur die Möglichkeit, wie im Original zwischen den beiden Kämpfern "Ryo" und "Robert" zu wählen. Wer auf etwas Abwechslung steht, macht sich an den neu hinzugekommenen VS-Mode ran, in dem Euch zehn Fighter zur freien Auswahl stehen. Es wurden auch an alle Special-Moves gedacht, inklusive der Sprachausgabe. Große Sprites und fließende Animationen der Kämpfer runden den sehr guten Gesamteindruck ab. Der einzige Wermutstropfen: Die Einlesezeiten von der CD in das Arcade-Card-Ram dauern eine Ewigkeit. Und nicht zu vergessen der Preis. Zusammengerechnet bekommt Ihr für das gleiche Geld schon das Original-Neo-Geo-Modul. Als nächste Umsetzung befindet sich Fatal Fury Special bereits in der Mache und Samurai Shodown wird ebenfalls nicht mehr lange auf sich warten lassen. *WS*

Fast wie das Original! Auch bei der CD-Version wird fleißig der Art of Fighting-"Zoom-Effekt" eingesetzt



Gleich haut Mr. Karateka den gewaltigen Jack aus den Stiefeln

MEGA CD/
MEGA DRIVE

SUPER
NINTENDO

LYNX

GAME GEAR

MASTER
SYSTEM

GAME BOY

NES

So werten WIR

Der Wertungskasten

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel-Adventure, sportorientiert
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Streckenwahl, Highscore-Liste, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 90%
Musik: 70%
Soundeffekt: 50%
Spielspaß 30%

Redaktionswertung

Ganz oben findet Ihr jetzt eine möglichst präzise Beschreibung des Spieletyps. Neu ist auch unsere Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1 bis 3 ist leicht spielbar 4 bis 6 ist mittelschwer 7 bis 9 ist sehr schwer. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

VIDEO GAMES CLASSIC

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem VIDEO-GAMES-Classic-Prädikat

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen **Wertungskonferenz** gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors **Meine Meinung** und der **Redaktionswertung**. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der fettgedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (**hilfe, na ja, geht so, gut, super**). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiel-spaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringt. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter **Spielspaß.** Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. **Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware**. Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-Classic** Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß irgendwo im Review findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durch*schnittlichen* Titel. Natürlich könnten wir noch weitere Informationen in den Wertungskasten aufnehmen, beispielsweise, wie viele MBit Speicher ein Modul hat. Wir meinen jedoch, daß die Qualität eines Spiels nicht unbedingt etwas mit dem Speicherbedarf zu tun hat. Übertreiben wollen wir´s nicht...

Die Redaktion und ihre Hits

Klötzchenstapler Tetris, egal ob als Original oder als aufpolierter Japan-Import, ist und bleibt ein Gipfelstürmer. Auch wenn das Modul 170 Mark kostet – wir sind alle süchtig!!!



Jan
"Mr. 1000 Volt". Radio- und Fernsehtechniker. Selten ohne technisches Gerät unterwegs.



Hartmut
"Admiral Snider". Ex-Legionär, steht auf Sport(spiele) und Simulatoren aller Art. Skol!



Wolfgang
Old Mc Pacman. War von Anfang an in der Szene mit dabei. Kennt weit über 1000 Titel.



Robert
"Mr. Sumo". Einer der ersten, der Videospiele nach UK importierte. Kennt einfach alles.



Ralf
"Mr. Brain" ist wieder da. Hat seine Skiverletzung auskuriert und schreibt eifrig Prügeltests.



Manni
"Methusalix". Mit 40 unser Oldie. Lebt seine Philosophie: I'll sleep when I'm dead!



Tet
"Mr. Nippon". Vernascht ultraharte Japano-Rollenspiele wie Sushi zum Frühstück.



Dirk
Vernarrt in Jump'n'Runs. Bester Freund von Sonic und Cousin ersten Grades von Mario & Luigi.

Top 10 Juli

Platz	Spiel	System	Wertung
1	*Super Tetris 2*	*Super Nintendo*	*86%*
2	*Mortal Kombat*	*Mega CD*	*82%*
3	*Rebel Assault*	*Mega CD*	*81%*
4	*Aleste 2*	*Game Gear*	*81%*
5	*Cotton 100%*	*Super Nintendo*	*80%*
6	*Mega Turrican*	*Mega Drive*	*80%*
7	*Time Trax*	*Super Nintendo*	*78%*
8	*Streets of Rage 3*	*Mega Drive*	*77%*
9	*Pinball Dreams*	*Super Nintendo*	*76%*
10	*Smash Tennis*	*Super Nintendo*	*75%*

Tet hat sich für seine Japanreise die Taschen mit Game-Gear-Modulen gefüllt. Hoffentlich bringt sein *Aleste-2*-Geballere den Autopiloten nicht vom Kurs. Voll im Zielbereich ist auf alle Fälle das neue Dschungelbuch-Jump'n'Run. Nicht nur für Dirk und Robert der Sommerhit des Jahres 1994! Dirk mag's allerdings oft auch einige Gänge härter, dann entsichert er die Wumme und macht sich mit *Mega Turrican* auf, die intergalaktische Freiheit zu sichern. Beim *Samurai Showdown* glänzen Roberts und Wolfgangs Augen um die Wette. Lediglich Ralf kann einen der beiden zum Fußball-Finale mit *Super Sidekicks 2* überreden. Jan hat sich gerade für einige Stündchen bei seiner Ersatzdienststelle vom Acker gemacht und bespricht mit Hartmut bei der 53. Runde *Super Tetris 2* die letzten Neuigkeiten und den unvermeidlichen Szenetratsch. *mn*



Sub-Zero in Nöten: Liu Kangs Flugkick ist mit am leichtesten auszuführen und dafür äußerst effektiv

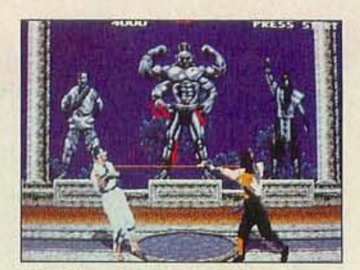


Die Bonusrunden sind eines der Highlights der CD-Version: Krachende Soundefekte unterstützen das Edelsteinzertrümmern


Auch den fiesen Grünen gibt's wieder



Time for the bloody Finale: Finish him!


Blut findet Ihr bei der CD-Version von Anfang an


Ja, so ein Aufwärtshaken ist schon was feines...

Der sechste Streich

Mortal Kombat

CLASSIC

Sage und schreibe acht Ausgaben der VG hat's gedauert, bis die CD-Version des Blutspektakels endlich fertiggestellt wurde. Neugierig warf ich die Scheibe ein und wurde gleich von einem Bomben-Intro vom Hocker gehauen. In einem coolen Video wechseln sich Kampfszenen und Straßenbilder einer herumstreunenenden Meute Kampfsportfans ab, dazu ertönt der fetzige Mortal-Kombat-Techno-Sound, den es übrigens schon auf CD zu kaufen gibt. Spielerisch wurden keine Änderungen vorgenommen. Ihr haut mit Euren Lieblings-Fighter alle Mitstreiter auf die Bretter, versägt Euer Spiegelbild und werdet somit zu den Ausdauerrunden zugelassen. Hier müßt Ihr mit nur einem Energiebalken gleich zwei Kontrahenten hintereinander erledigen, um schließlich das Drachenmonster Goro und seinen Auftraggeber, den Magier Shang Tsung, ins Reich der Träume zu schicken. Die Hintergrundgrafiken wurden mit einer Reihe von Details angereichert und kommen so dem Automatenvorbild schon sehr nahe. Auch die Melodien des Originals wurden erstmals toll in Szene gestzt. Viele Sprachsamples runden die bluttriefende Silberscheibe schließlich ab. Hier braucht Ihr nicht mal einen Bloody-Code: Der ist schon von vornherein drauf. Darum ist das Ganze in den Staaten auch erst ab 17 freigegeben und wird sicher nicht offiziell in Deutschland erscheinen.



Die Mega-Drive-Version war spielerisch eh schon erstklassig, die CD-Version setzt dem Ganzen aber die Krone auf: Tolles Intro, fetziger Begleitsound, markige Sprachausgabe wie 'Flawless Victory', 'Johnny Cage Wins' und viele nette kleine Grafikdetails verleihen *Mortal Kombat CD* noch mehr Flair. Kritisieren muß ich aber, daß sich die Schlaggeräusche immer noch nicht so krachend wie auf dem Super NES anhören. Mit der Vielzahl von Schwierigkeitsgraden kann sich jeder das Spektakel nach seinem Können optimal einstellen. Warum um alles in der Welt hat es so lange gedauert, bis diese stark verbesserte Version den Weg in die (Import-)Läden fand? Warum sollten Kampfsportfans sich jetzt noch die CD des ersten Teils zulegen? Für September sind nämlich schon die Umsetzungen des Splatterspektakels *Mortal Kombat 2* angekündigt. Hier durften sich offenbar ehemalige Zombie-Regisseure austoben, ganz nach dem Motto: 'Wenn die Gedärme munter fliegen, lassen die Kids Street Fighter links liegen'. Wie dem auch sei, meine Empfehlung: Absolute *Mortal Kombat*-Freax sollen mit der Scheibe glücklich werden, alle anderen sparen sich die Kohle besser für das aufgebohrte Sequel – solange es nicht indiziert ist. *rk*

System: Mega CD
Spieletyp: Beat'em-Up

Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, mehrere Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 80%
Musik: 78%
Soundeffekt: 70%

Spielspaß 81%

Redaktionswertung

ETERNAL CHAMPION

Lang lang ist's her, da testeten wir Segas Beat'em Up *Eternal Champions*. In einem kleinen Kasten fragten wir Euch dabei nach dem Kämpfer, den Ihr für den besten Fighter aller Zeiten haltet ...



"Einfachheit ist der letzte Schritt zur Perfektion der Kunst und der Beginn des Ursprünglichen" Bruce Lee

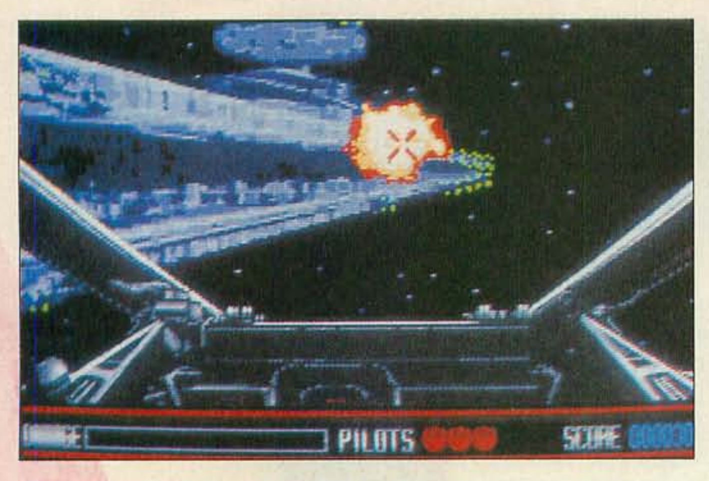
Ganz knapp ging es zu: Jean Claude Van Damme lag fast gleichauf mit Bruce Lee, doch dann scheiterte Van Damme an seiner Eitelkeit und Arroganz.

Bruce Lee wurde nur 32 Jahre alt und drehte nur einen großen Hollywood-Film: "Der Mann mit der Todeskralle". Zur Legende wurde er dennoch. Ruhelos in seiner Suche nach mentaler und physischer Perfektion, revolutionierte er den fernöstlichen Kampfsport mit seinem eigenen Stil und wurde zur All-time-Legende – in der Welt des Films wie in der des Kampfsports.

Bruce Lee wurde am 27. November 1940 in San Francisco geboren. Es war die Stunde des Drachen im Jahr des Drachen. Sein Vater gab ihm den Namen Lee Yuen Kam, aus dem später Lee Siu Yoong wurde, was soviel wie "kleiner Drachen" bedeutete. Er wuchs in Hongkong auf, wurde dort als Jugendlicher in Banden-Aktivitäten verwickelt und kehrte mit 18 in die USA zurück. Sein Traum vom großen Glück im reichen Amerika wurde greifbar, nachdem er der blonden Schönheit Linda Emery begegnete. Trotz der Ablehnung und rassistischen Vorbehalte von Lindas Eltern erwies sich die Liebe der beiden als die treibende Kraft in Lees Lebenswerk und hielt bis zu seinem Tod.

Bruce Lee hatte seit frühester Kindheit die Martial Arts studiert und trainiert. Als Trainer und Lehrer in den USA brachte er das Kampfsport-Establishment schon dadurch gegen sich auf, daß er Schüler auch außerhalb der chinesisch-amerikanischen Gemeinschaft aufnahm. Lee war schon immer unzufrieden mit den teilweise unverständlichen Traditionen, die die Martial Arts beherrschten. Er begann, die Kunst des Kung Fu zu vereinfachen, zu harmonisieren und zu modernisieren und nannte seine Methode "Jeet Kune Do". Erst durch seine Filme jedoch erlangte seine Kampfart weltweite Popularität und Anerkennung. Lees früher TV-Erfolg in der Serie "Green Hornet" war allerdings nur kurzlebig und war gefolgt von einer Reihe von Enttäuschungen. Er arbeitete an der Entwicklung der "Kung-Fu"-Serie mit, verlor aber die Hauptrolle an David Carradine. Lees Ehrgeiz bestand immer darin, Hollywoods Ablehnung asiatischer Schauspieler zu durchbrechen. Umso mehr genoß er den Ruhm, den ihm seine Filme in Hongkong einbrachten. Als Autor, Regisseur und Hauptdarsteller von "Way of the Dragon" brachte er die ganze Leidenschaft auf die Leinwand, die auch den Sportler auszeichnete. Der Erfolg dieses Hongkong-Filmes überzeugte die Hollywood-Produzenten und sie offerierten ihm "Der Mann mit der Todeskralle".

Er stand am Beginn einer einzigartigen Karriere, als er 1973 an einer mysteriösen Gehirnblutung starb – nur drei Wochen vor der Premiere seines großen Filmes. Über die Ursachen gab es seitdem zahlreiche Mutmaßungen, keine jedoch konnte ausreichende Erklärungen liefern. Mehr als 25000 Menschen nahmen an seiner Beerdigung in Hongkong teil. Seine sterblichen Überreste wurden dann nach Seattle überführt und noch heute, mehr als 20 Jahre nach seinem Tod, ist sein Grab Tag für Tag mit Blumen bedeckt.



Jedes grüne Quadrat zeigt ein Ziel an. Die Star Destroyer sind mit Abwehrkanonen gespickt!



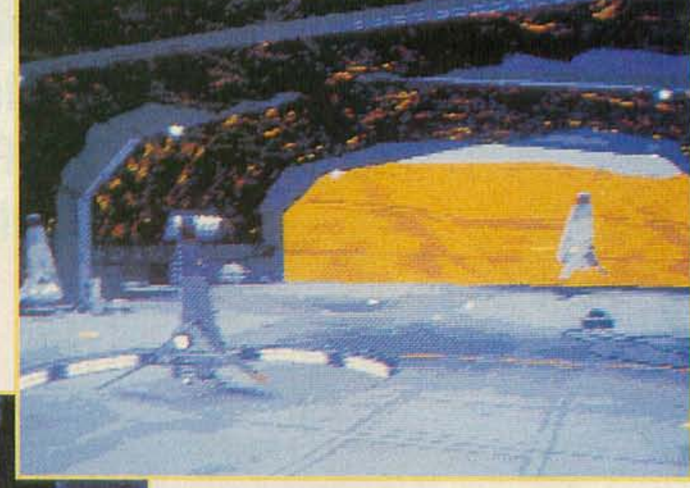
Was so ein AT-AT wohl zwischen den Beinen hat? Mal schauen.

Ich hät' so gern nen Todesstern



Rebel Assault

Die Star-Wars-Trilogie von George Lucas gehört zu den erfolgreichsten Film-Abenteuern überhaupt. Die Geschichten von Luke Skywalker, Han Solo, Darth Vader und Prinzessin Leia spielten weltweit über eine Milliarde Mark ein. Auch Computer- und Videofreaks konnten sich über mangelnden Nachschub an Star-Wars-Spielen nicht beklagen. Für PCs erhielten *Rebel Assault* und *X-Wing* ausgezeichnete Kritiken und Super-NES-Besitzer hatten viel Freude an *Super Star Wars* und *Super Empire Strikes Back*. Lediglich Mega Drive-Freunde fühlten sich bislang ziemlich vernachlässigt. Doch das Warten hat nun ein Ende. LucasArts hat sich für die Mega-CD-Version von *Rebel Assault* mächtig ins Zeug gelegt. Ihr übernehmt die Rolle eines Rookies (Neulings) in den Reihen der Rebellenarmee. Zuerst erhaltet Ihr die notwendige Pilotenausbildung in Form von einigen Trainingsmissionen. Im ersten Level steuert Ihr Euer Raumschiff durch einen engen Canyon, möglichst ohne an den Wänden anzuecken. Jede Berührung beschädigt Euren Flieger ein wenig mehr, und



Unten: Nach dem Absturz auf Hoth schlagt Ihr Euch zu Fuß durch die feindliche Basis





Verfolgungsjagd im Weltall. Vaders Raumschiffe haben keine Chance!

wenn der Damage-Balken im unteren linken Bildschirmrand in den roten Bereich steigt, wird's kritisch für Euch. Danach müßt Ihr Eure Zielgenauigkeit beweisen, indem Ihr Bodenfahrzeuge abschießt. Hier seht Ihr das Trainingsgebiet aus der Vogelperspektive. Ab diesem Zeitpunkt wird es richtig Ernst. Ihr kämpft Euch, verfolgt von Tie-Fightern, durch ein Asteroiden-Feld und beschützt Frachter vor Darth Vaders Truppen. Auf dem Eisplaneten Hoth schießt Ihr auf angreifende AT-ATs (genau wie im Film), wobei es nur bedingt auf Eure Flugkunst ankommt, denn der Kurs Eures Raumschiffs ist weitgehend vorprogrammiert. Ihr könnt nur kleinere Korrekturen vornehmen und das Zielkreuz Eures Lasers steuern. Hierbei betrachtet Ihr die 3-D-Umgebung übrigens direkt vom Cockpit aus (wie auch im Asteroidenfeld und beim Kampf im Weltraum). Habt Ihr das alles überstanden, beginnt der Angriff auf den Todesstern. Wie im Film fliegt Ihr über die Oberfläche des künstlichen Planeten und versucht schließlich sogar, mit einem genauen Torpedoschuß den Stern zu zerstören. Nach jedem Spielabschnitt erhaltet Ihr ein Paßwort, ansonsten wäre das Spiel unlösbar, denn Beschädigungen an Eurem X-Wing-Fighter aus vorausgegangenen Levels werden übernommen. Die Überleitung von einem Einsatz zum nächsten schaffen digitalisierte Sequenzen aus den Star-Wars-Filmen, einige Szenen wurden auch völlig neu gedreht. Dazu gibts während des kompletten Spiels natürlich eine klar verständliche Sprachausgabe in schönstem Englisch sowie Original Star-Wars-Musik.

Die AT-ATs greifen an! Auf dem Eisplaneten Hoth kämpft Ihr gegen die Riesenbabies



Falls Ihr die PC-Version von *Rebel Assault* kennt, werdet Ihr von der Mega-CD-Umsetzung auf den ersten Blick enttäuscht sein. Was sind schon mickrige 16 Farben im Vergleich zu den 256 des PC-VGA-Modus. Doch man sollte sich im klaren darüber sein, daß aus dem Mega-CD einfach nicht mehr rauszuholen ist. Der Spielspaß hat sich jedoch in keiner Weise geändert. *Rebel Assault* ist ein erstklassiges Action-Game, das speziell durch die Aufmachung schnell in seinen Bann zieht. Die orchestrale Star-Wars-Musik sorgt sofort für die richtige Stimmung, und spätestens, wenn Darth Vader im Vorspann zum ersten Mal auftaucht, wißt Ihr, was Sache ist. Auch die digitalisierten Zwischensequenzen vor jedem Level und die klare Sprachausgabe tragen viel zum Feeling bei. Die Steuerung in den Canyon-Levels bedarf einiger Gewöhnung, dafür sind die Kämpfe im Weltall und Asteroidenfeld absolut genial. *Rebel Assault* verbindet Videospiel und Film in beeindruckender Weise. Sogar die Ladezeiten sind angemessen. JVC plant übrigens eine deutsche Version, die noch im Spätsommer erscheinen soll. Nicht nur Star-Wars-Fans müssen hier zugreifen! *rz*

MEGA CD



Vor dem Angriff auf den Todesstern gibt`s ein Briefing



Beim Trainingsflug durch den engen Canyon müßt Ihr genügend Ziele abschießen



Der imperiale Sternenzerstörer wird von Tie-Fightern und zahllosen Laserkanonen verteidigt



System: Mega CD
Spieletyp: Action-Adventure

Hersteller: Lucas Arts
Testversion von: JVC
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 70%
Musik: 90%
Soundeffekt: 82%

Spielspaß **81%**

Redaktionswertung



Ein Klasse-Allround-Raumer: Der ASP Explorer beim Andocken.

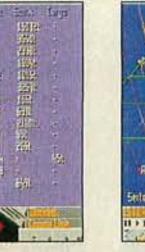


CD32

Was Ihr wollt

Frontier

Es war einmal ein findiger Entwickler namens David Braben. Der beschäftigte sich mit den Gesetzen der Himmelsmechanik und erschuf ein geniales Weltraumspiel mit dem wohlklingenden Namen *Elite* (damals noch für den C 64). Fein bewegte Vektorgrafik und ein Ideenreichtum, der das Spiel schön komplex machte, fesselten Tausende von Space-Kadetten nächtelang vorm Bildschirm. Letztes Jahr war's dann soweit: Für den PC erschien ein Nachfolger unter dem Namen *Frontier*. Die Vektorgrafik wurde in schick-bunte Polygongrafik verwandelt und etliche neue Ideen fesselten auch altgediente *Elite*-Piloten. Nun erfolgte auch die Umsetzung für Commodores Amiga und damit auch für das CD[32]. Das Ziel von Frontier ist nicht klar abgesteckt. Es liegt bei Euch, ob Ihr nach Reichtum strebt, auf eine "Elite"-Bewertung durch die Raumfahrer-Gilde hinarbeitet oder durch Erledigen von diversen Aufträgen in der militärischen Rangordnung aufsteigt. Das Wichtigste ist jedoch wieder der Handel zwischen verschiedenen Planeten. Mit dem mickrigen "Eagle Long Range Fighter", den Ihr von Eurem Großpapi am Spielanfang erbt, ist nicht allzuviel anzufangen. Erst wenn Ihr mit Handeln genug Kohle scheffelt, könnt Ihr Euch ein Schiff leisten, das genügend Laderaum für anständige Waffen und einen ordentlichen Antrieb hat. In den meisten anderen Systemen werdet Ihr nämlich des öfteren von Bösewichten molestiert, die es auf Ladung und Leben abgesehen haben. Frei nach dem Motto "Ehrlich dauert am längsten" steht es Euch natürlich völlig frei, selbst auf die andere Seite des Gesetzes überzuwechseln und mit illegalen Gütern die schnelle Mark zu machen – vorausgesetzt, Ihr wollt Euch mit der intergalaktischen Polizei anlegen. Die Steuerung Eures Raumers ist allerdings gewöhnungsbedürftig. Das liegt daran, daß Raumschiffe eben den Gesetzen des Flugs im luftleeren Raum unterliegen und diese auch konsequent zur Anwendung kommen. Die von uns getestete Version ist komplett in Englisch gehalten, ob und wann eine deutschsprachige Version erscheint, stand bis Redaktionsschluß noch nicht fest.









Mit geschicktem Handeln macht Ihr die nötige Kohle. In den häufigen Gefechten fliegen die Fetzen – da hilft nur ein dickes Schiff.

Die Umsetzung auf CD ist schlicht eine Unverschämtheit. Über 95% der CD sind nämlich leer. Trotzdem ist *Frontier* ein tolles Spiel, das Euch lange beschäftigt und auch später immer wieder zu Erkundungsflügen lockt. Was ich aber doch bemängeln muß, ist die Steuerung mit dem CD[32]-Joypad. Das Verfolgen eines Feindes mit einem, auf einem Turm montierten Geschütz ohne Maussteuerung gestaltet sich doch recht schwierig. Immerhin sind die Flugsequenzen besser spielbar und flüssiger animiert als beispielsweise in *Wing Commander*. Alles in allem ist die Grafik einfach, aber flott, die Musik Gott sei Dank abschaltbar und die Missionen dank Speicheroption dauerhaft motivierend.

David Brabens *Frontier* ist aufgrund der Steuerung zwar kein Classic, gehört aber dennoch zu den besten Spielen für das CD[32]. *jb*

System: CD32
Spieletyp: Weltraum-Handels-Simulation mit Action
Hersteller: Konami/Gametek
Testversion von: Gametek
Anzahl der Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 100 Mark
Grafik: 62%
Musik: 38%
Soundeffekt: 22%
Spielspaß 75%

Redaktionswertung

GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Super Street Fighter	demn. erhältlich
Fatal Fury 2	demn. erhältlich
CD Mega Race	demn. erhältlich
Aladdin dt	99.-
Another World dt	**59.-**
Barkley's Shut up & Jam us/dt	99.-/89.-
Battleship us	99.-
Battletoads us	79.-
Bubsy dt	99.-
CD AX-101 jp	119.-
CD Batman Returns dt	79.-
CD Collage Football dt	99.-
CD Dark Wizard us	99.-
CD Dune dt	99.-
CD Final Fight dt/us	89.-
CD Ground Zero Texas dt	109.-
CD Indiana Jones dt	109.-
CD Jurassic Park us	109.-
CD Lethal Enforcement us/dt	129.-/149.-
CD Lunar the Silverstar us	99.-
CD Mad Dog McGree us	99.-
CD Manic Mansion us	109.-
CD Microcosm dt/us	99.-/119.-
CD Monkey Island us	89.-
CD Mortal Kombat dt	99.-
CD Nighttrap us	109.-
CD NHL Hockey 94 dt/us	99.-
CD Prize Fighter dt	109.-
CD Pugsy us	99.-
CD Revenge of Ninja us	99.-
CD Rise of the Dragon us	109.-
CD Robo Aleste dt/us	99.-/89.-
CD Silpheed dt/us	89.-/99.-
CD Son of Chuck II us/dt	89.-/99.-
CD Sonic dt	79.-
CD Spiele Einzelstücke	**ab 49.-**
CD Terminator us/dt	89.-/109.-
CD Third World War us	119.-
CD Thunderhawk dt/us	99.-
CD Tom Cat Alley us	99.-
CD Wing Commander us	119.-
CD WWF Steel Cage dt/us	99.-
Castlevania us/dt	89.-/99.-
Champions W. Class Soccer dt	99.-
Chuck Rock II Son of Chuck dt	99.-
Cliffhanger dt	89.-
Cool Spot dt	99.-
Desert Strike us	79.-
Dragon Ball Z jp	119.-
Dragon's Fury dt	49.-
Dragon's Revenge dt	99.-
Einzelstücke	**ab 29.-**
Eternal Champions us/dt	119.-/129.-
European Club Soccer dt	**49.-**
F-15 Strike Eagle II dt	109.-
F-117 Night Storm us/dt	109.-/119.-
FIFA International Soccer dt	99.-
Fatal Fury dt	99.-
Flashback dt	109.-
Formula One dt/us	119.-/109.-
Gaiares us	39.-
Gauntlet IV us/dt	99.-
General Chaos dt	109.-
Global Gladiators dt	**49.-**
Goofy Hysteric History Tour us	119.-
Gunstar Heroes dt/jp	99.-/69.-
Gunship 2000 dt	99.-
Hardball 3 us	99.-
Jewel Master us	39.-
Joe & Mac us	99.-
John Madden 94 dt/us	119.-/109.-
Jungle Strike dt/us	109.-/99.-
Jurassic Park us	109.-
Landstalker us/dt	109.-/119.-
Lethal Enforcers dt/us	139.-/149.-
Lost Vikings us	99.-
Lotus Turbo Challenge 2 dt	109.-
Mega Turrican us	99.-
Micro Machines dt	89.-
Mig-29 dt	99.-
Mortal Kombat dt/us	99.-
Mutant League Hockey dt	109.-
NBA Action 94 us	119.-
NBA Jam dt/us	119.-/109.-
NHL-Hockey 94 dt	109.-
Nigel Mansell's Racing us	109.-
Ottifants dt	89.-
PGA Tour Golf European dt	99.-
Pirates Gold us	99.-
Prince of Persia us/dt	109.-
Pro Striker Soccer Limited Ed.	139.-
Ren & Stimpy Show dt	99.-
Road Rash dt	**39.-**
Robocop dt	99.-
Robocop vs Terminator us	109.-
Rocket Knight Adv. dt	99.-
Rolling Thunder III us	99.-
Rolo to the Rescue dt	49.-
Sensible Soccer dt	99.-
Shadow Run us	119.-
Shadow of the Beast II dt	**29.-**
Shinobi 3 us/jp	99.-/79.-
Side Pocket jp	79.-
Skitchin us/dt	89.-/99.-
Sonic II dt	89.-
Sonic III dt/us/jp-PAL	129.-/119.-/79.-
Sonic Spinball dt	99.-
Speedball 2 dt	**39.-**
Spiderman X-Man us	89.-
Splatterhouse 3 us	119.-
Streets of Rage III jp	109.-
Streetfighter II Turbo dt/jp-PAL engl. Texte	129.-/79.-
Sub-Terrain us	109.-
Summer Challenge dt	**39.-**
Sunset Riders dt	89.-
Tazmania	**39.-**
TMNT Teenage M. Turtles dt	99.-
Tiny Toons dt	89.-
Toe Jam & Earl 2 us/dt	99.-/109.-
Treasure Island (McDonalds) jp	**49.-**
Turtles Tournament Fighters dt	119.-
Two Tribes Populous II dt	99.-
Ultimate Quix us	39.-
Ultimate Soccer dt	**49.-**
Virtual Racing dt/jp-PAL	179/169.-
Winter Challenge dt	**39.-**
WWF Royal Rumble dt/us	119.-/99.-
Winter Olympics dt	99.-
World of Illusion dt	89.-
Young Indiana Jones us	99.-
Zombies ate my Neighbours us/dt	99.-
4-Spieler Adapter SEGA/EA	49.-/59.-
6-Button Pad Dauerfeuer MD us	39.-
6-Button Pad MD dt	39.-
Action Replay Pro MD dt	89.-
Activator us	169.-
CD-Rom II inkl. Road Avenger dt	**529.-**
CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt	499.-
CDX Converter 100% komp.us	99.-
Capcom Powerstick us	79.-
Hyperbeam Pads Infrarot jp	89.-
Japan Converter jp	19.-
Lethal Enforcers Pistole	39.-
Megadrive II/2Pads/Sonic2	259.-
Megadrive II Grundgerät dt	199.-
MultiMega dt	**869.-**
NTSC Converter 60Hz us SEGA	39.-
Progr. Pad 6-Button	39.-
RGB Kabel MD 1 und 2	29.-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49.-

3DO

Titel	Preis
3DO us/2 CD/220V	999.-
Microcosm	demnä.erhältlich
Mega Race	demnä.erhältlich
Shock Wave	demnä.erhältlich
Road Rash 2	demnä.erhältlich
Demolition Man	demnä.erhältlich
Another World	99.-
Battlechess	119.-
Dragons Lair	119.-
Fire Ball (Pinball) us	119.-
Horde	119.-
Incredible Machine	119.-
John Madden 94	99.-
Jurassic Park	119.-
Monster Manor	119.-
Mad Dog McGree	119.-
Night Trap	119.-
Lemmings	119.-
Pebble Beach Golf	119.-
Sewer Shark	119.-
Stellar 7	119.-
Super Wing Commander	119.-
The Horde	119.-
Total Eclypse	119.-
Twisted	119.-
Ultraman jp	229.-
Control Pad 3DO	89.-
Umbau RGB/220V taugl.	199.-
Umbau 220V	79.-

Viele Angebote ab 29.- DM - Bitte telefonisch erfragen!

SUPER NES

Titel	Preis
Super Street Fighter II	demnä. erhältlich
Snow White	demnä. erhältlich
Ultimate Fighter	demnä. erhältlich
Might & Magic III	demnä. erhältlich
Impossible Mission	demnä. erhältlich
7th Saga us	129.-
Actraiser II us	119.-
Aladdin dt	119.-
Art of Fighting us/dt	129.-
Asterix dt	79.-
Astro Gogo jp	139.-
Axelay us	59.-
Battlecars us	109.-
Battleship us/dt	119.-/129.-
Bill Walsh College Football us	119.-
Blues Brothers jp	29.-
Bugs Bunny us/dt	129.-
Brett Hull Hockey us	129.-
Capcom MVP Football us	129.-
Castle Wolfenstein eng	129.-
Champion World Class Soccer dt	109.-
Chester Cheetah II us	109.-
Choplifter III us	99.-
Clay Fighter us	129.-
Claymates us	119.-
Cool Spot us	119.-
Cool World	49.-
Dr. Franken us	99.-
Empire Strikes Back dt	119.-
Einzelstücke	**ab 29.-**
Equinox dt/us	129.-/119.-
Eye of the Beholder us	**129.-**
F-Zero dt/us	59.-/69.-
Fatal Fury	**49.-**
Fatal Fury II us	129.-
Fifa Soccer dt	119.-
Final Fantasy II us	129.-
Final Fight II us	119.-
Flashback dt	99.-
Flintstones dt/us	119.-
GP-1 Motorcycle dt	109.-
Goof Troop us/dt	99.-/119.-
Joe & Mac us	59.-
Joe & Mac III us	109.-
John Madden 94 us/dt	119.-/129.-
Jurassic Park dt	119.-
King Arthurs World dt	**79.-**
Kings of Dragon us	129.-
Knights of the Round us	**129.-**
Lawnmowerman us	109.-
Legend us	109.-
Lethal Enforcers us	159.-
Liberty or Death us	139.-
Lock On us	59.-
Lost Vikings us	109.-
Lufia us	129.-
Magic Johnsons Slam Dunk jp	69.-
Mario Allstars dt/jp	89.-/79.-
Mario's Time Machine us/dt	119.-
Mechwarrior dt	129.-
Mega Man Soccer us	129.-
Mega Man X dt/us	109.-/129.-
Metal Marines us/dt	129.-
Mickey's Ultimate Challenge us	79.-
Might & Magic II dt	129.-
Mortal Kombat dt/us	99.-
Mr. Nutz dt	119.-
Mystical Ninja dt/us	119.-/59.-
Mystical Quest us/dt	79.-
NBA Jam dt/us	129.-
NBA Showdown us/dt	129.-
NHL Hockey 94 dt/us	99.-/119.-
Nigel Mansell us/dt	109.-/119.-
Ninja Warrior us	129.-
Outlander us	39.-
Pac Attack us/dt	99.-/119.-
Paladins Quest us	119.-
Parodius dt	99.-
Pinball Dreams us	109.-
Pirates of the Darkwater dt	129.-
Player Manager	**49.-**
Plok dt	89.-
Pocky & Rocky dt/us	129.-/109.-
Pop'n Twinbee jp	**49.-**
Populous II dt	119.-
Ren & Stimpy Show us	119.-
RoboCop vs. Terminator us	119.-
Rock'n Roll Racing us/dt	109.-/119.-
Royal Rumble us	129.-
Run Saber us	119.-
Secret of Mana us	129.-
Sensible Soccer dt	129.-
Shadow Run dt/us	119.-
Shanghai us	**89.-**
Side Pocket us	109.-
Skyblazer dt	119.-
Space Ace dt	109.-
Stanley Cup Hockey us	109.-
Star Trek us	119.-
Star Wing us/dt	89.-/99.-
Streetfighter II Turbo dt	119.-
Striker jp/dt	89.-/119.-
Stunt Race FX-Trax	109.-
Sunset Riders us/dt	109.-/129.-
Super Air Diver dt/jp	129.-/99.-
Super Battletoads us	**49.-**
Super Bomberman dt	99.-
Super Bomberman us/4 Player Ad.	139.-
Super Conflict dt	119.-
Super Formation Soccer II jp	59.-
Super Hockey dt	109.-
Super Metroid us	**129.-**
Super Offroad the Baja us	59.-
Super Pinball B.t.Mask jp	119.-
Super R-Type III jp	129.-
Super Turrican dt	119.-
Super Slapshot us	**49.-**
T2 - the Arcade Game dt/us	99.-/89.-
Tazmania us	39.-
Tecmo NBA Basketball us	119.-
Terminator us	49.-
Tetris II -Limited Ed. III	169.-/139.-
TMNT us	49.-
Top Gear II dt	109.-
Tuff E Nuff us	69.-
Turn & Burn us	**109.-**
Turtles Tournament Fighters dt	129.-
Ultima us	**129.-**
Utopia dt	119.-
Virtual Soccer dt	109.-
Winter Olympics dt	125.-
Wizardry 5 us	129.-
Wordtris us	**29.-**
World Heroes us/dt	129.-/139.-
X-Kaliber us	109.-
Young Merlin dt	139.-
Zool dt/us	129.-/119.-
6-Spieler Adapter SNES	59.-
60Hz Adapter NTSC (nur 1 Stecker)	39.-
ASCII Pad dt/us	49.-
Action Replay II 50/60 Hz	99.-
Dual Remote Pad us	109.-
Lethal Enforcers Pistole	39.-
Progr. Universal Adapter 100% komp.	59.-
RGB Kabel dt/us	39.-/29.-
SNES Power Station dt	199.-
SNES US 1Pad/220V/RGB-K./us	249.-
Super 4 Joypad SNES dt/us	29.-
Umbau: SNES 50/60 Hz	79.-
Universal Adapter FX-Chip taugl.	9.-
Verlängerungskabel jp	19.-

JAGUAR

Titel	Preis
Jaguar us/RGB-Kabel/Spiel	599.-
Alien vs. Predator	demnä. erhältlich
Checkered Flag	demnä. erhältlich
Dino Dudes	119.-
Galaxy	109.-
Raiden	119.-
Tempest 2000	119.-
RGB-Kabel	59.-
PAD	69.-
Video SVHS Kabel	49.-

Tel. 089/54 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

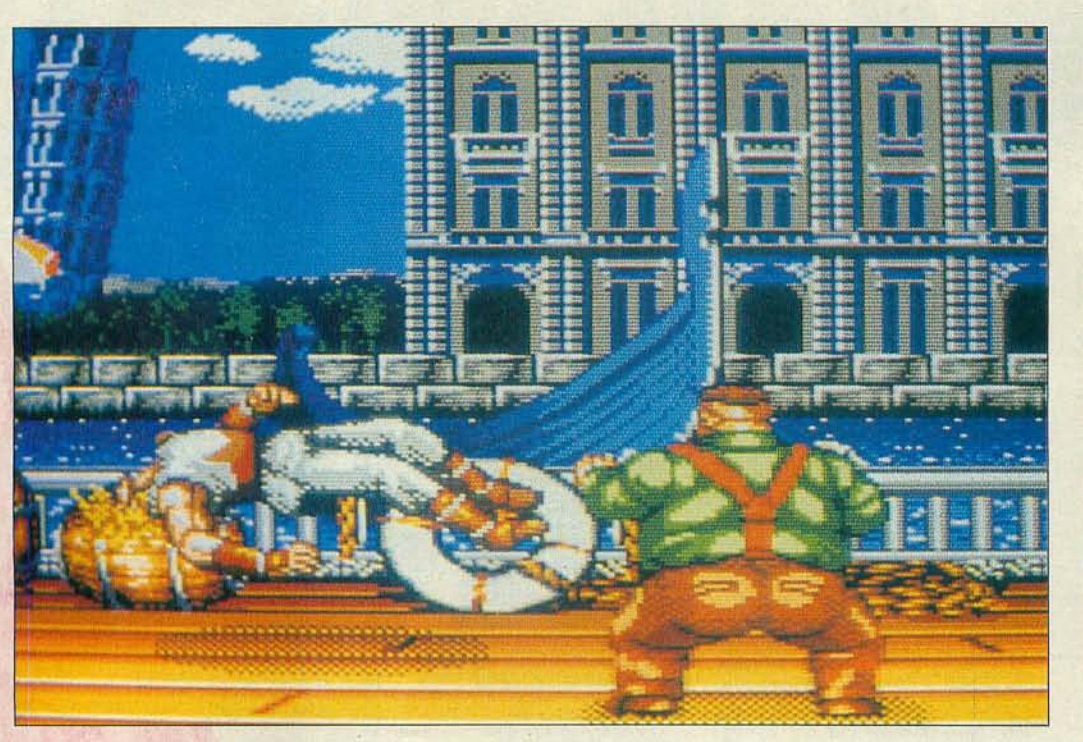
Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, **NEU: Manga-Videos**, Gamefan 8.-, EGM 9.-
Baseball Accessoires (T-Shirts/Streetball), Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE

Gebraucht - Spiele - Zentrale: 089/53 41 15

Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •
Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

MEGA DRIVE



Mr. "Big" schlägt eine mächtig harte Kelle und zeigt sich hier von seiner besten Seite

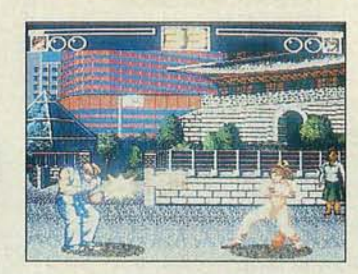
Geballte Ladung

Fatal Fury 2

Alle Hobby-Karatekas, die neidisch auf die Super-NES-Version und das Original blickten, dürfen sich nun die Hände reiben. Takara, bekannt für viele andere Neo-Geo-Umsetzungen, läßt das Mega Drive nicht außen vor. Die beiden Helden Terry und Bogard sowie ihr Kumpel Joe Higashi sind auch bei der vorliegenden Mega Drive-Adaption wieder mit von der Partie. Dazu gesellen sich noch die beiden Schwergewichtler Honda & Zangief, Kens Bruder Kim Kap Hwan, der Karatemeister Jubei Yamada und Mai Shi, eine kampferprobte Prügellady. Ihr habt die Qual der Wahl, einen dieser Kämpfer auszuwählen. Jeder Spielfigur stehen drei durchschlagende Powerschläge zur Verfügung. Dabei fehlt auch nicht der legendäre "Dragon Punch" von Andy oder der durchschlagende Fireball-Special-Move von Terry. Jeder der muskelbepackten Kämpfer wird (bei Besitz des entsprechenden Zubehör-Joypads) über sechs Feuerknöpfe in den glorreichen Kampf geführt. Auch auf der vorliegenden MD-Version wurden alle Special-Moves des großen Neo-Geo-Vorbilds mit eingebaut. Natürlich gehört einiges an Vorübung dazu, damit die Fighter alle verschiedenen Schlagtechniken im richtigen Timing ausführen. Habt Ihr alle elf Gegner ins "Gras" beißen lassen, fordert Euch "Wolfgang Krauser", der Meister selbst, zum alles entscheidenden Finalfight heraus. Im Option-Menü habt Ihr nebst zahlreichen anderen noch die Möglichkeit, die Geschwindigkeit Eures Kämpfers von "Slow" bis "Fast" einzustellen.







Insgesamt gesehen haben sich die Grafiker nicht so viel Mühe gegeben, wie man es ansonsten gewohnt ist



Leider konnte mich *Fatal Fury 2* in der vorliegenden Mega-Drive-Fassung nicht gerade begeistern. Die technischen Fähigkeiten des Mega Drive sind zwar stark eingeschränkt (gegenüber der Neo-Geo-Hardware), aber dennoch wäre einiges mehr an Detail-Feinarbeit möglich gewesen. Als bestes Beispiel möchte ich hierfür die Umsetzung von *Art of Fighting* heranziehen. Hier wurde auch die Farbenpalette des MD hervorragend ausgenutzt, was zur Folge hatte, daß das Spiel sehr nahe an das große Vorbild herankam. Bei der vorliegenden *Fatal-Fury-2*-Fassung empfehle ich Euch, die Spielgeschwindigkeit von Anfang an auf den "Fast"-Modus einzustellen. Ansonsten bleibt es bei rukeligen Animationen, was gleich zu Beginn den Spielspaß negativ beeinflußt. Selbst die digitalisierten Geräuscheffekte nebst Sounduntermalung konnte mich nicht so richtig überzeugen. Die Sound-Programmierer versuchten zwar möglichst nahe an das Original zu kommen, was aber letztendlich doch mißlang. Was übrigbleibt? Ein durchschnittliches Beat'em-Up-Modul, das meiner Meinung nach nur den absoluten "Hau-Drauf"-Fanatikern empfohlen werden kann. Für knapp 140 Mark bekommt Ihr eine mäßig gelungene Umsetzung geliefert. *ws*

System: Mega Drive
Spieletyp: Beat'em-Up

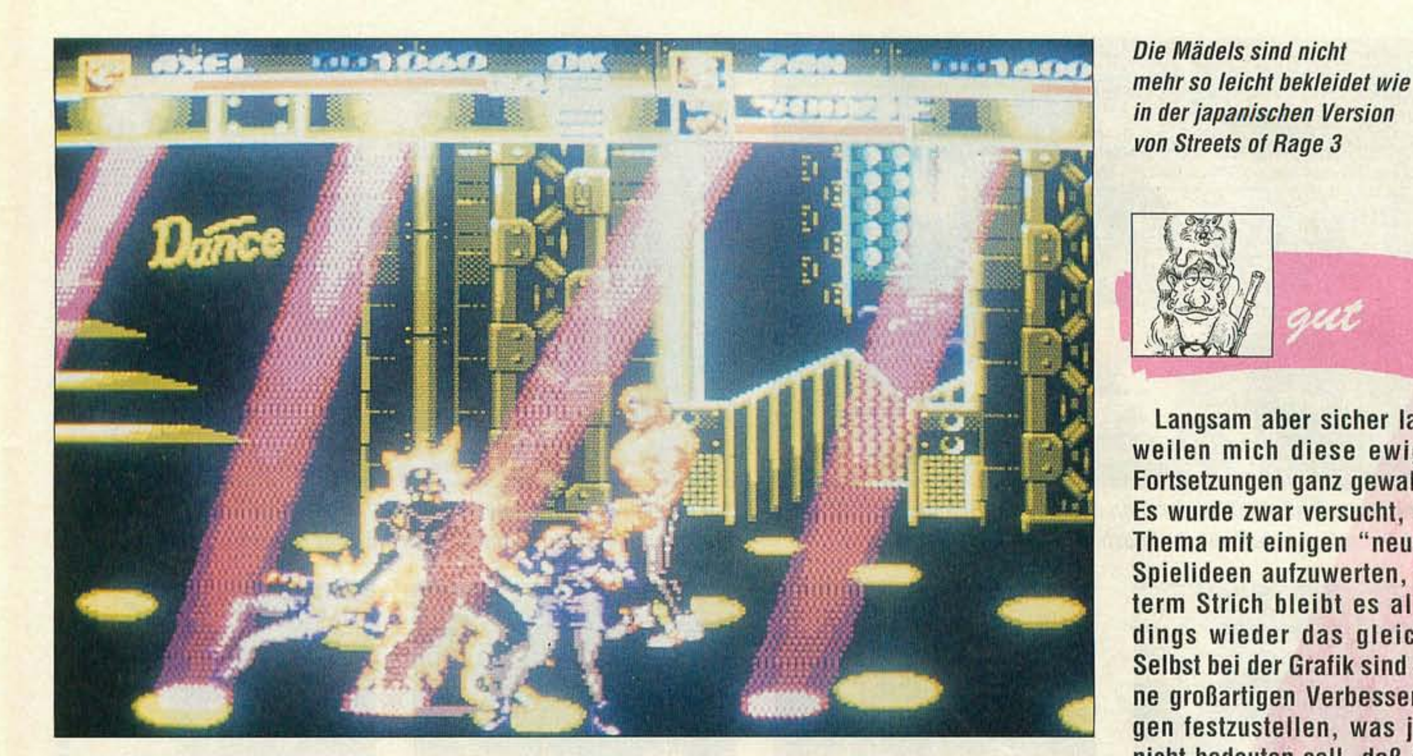
Hersteller: Takara
Testversion von: Takara
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 62%
Musik: 56%
Soundeffekt: 59%

Spielspaß 70%



Redaktionswertung

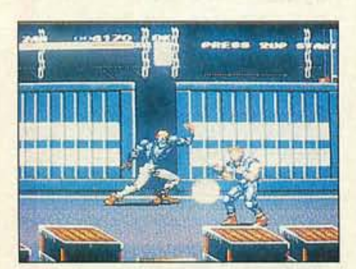


Die Mädels sind nicht mehr so leicht bekleidet wie in der japanischen Version von Streets of Rage 3

Explosiv!

Streets of Rage 3

Dies ist der dritte Akt von *Streets of Rage* für das Mega Drive. Sega-Europe hat gegenüber der japanischen Version *Bare Knuckle III* einige geringfügige Veränderungen vorgenommen. So wurde zum Beispiel ein Endgegner komplett ausgetauscht und die etwas leichter bekleideten Rockerladys tragen nun etwas mehr Stoff am Leibe. Ansonsten blieb alles beim alten: General "Zagnov" treibt auch in diesem Teil wieder sein Unwesen und hat seiner finsteren Gang den Auftrag gegeben, die größte Fabrik in der Stadt zu eliminieren. Es dauert nicht lang, bis ein mächtiger Knall die Stadt erschüttert. Eine hochgiftige, grüne Flüssigkeit wird von der explodierten Fabrik freigesetzt. Es herrscht das reine Chaos in der Stadt. Alle Gangster und Diebe machen sich auf den Weg, um diese Situation schamlos auszunützen. Die Gesetzeshüter sind überlastet und fordern Unterstützung beim Bürgermeister an. Der ruft seine drei besten Leute an die Front: Axel, Sammy und Blaze. Selbst das glorreiche Trio fühlt sich leicht überlastet mit dieser Aufgabe. Zum Glück gibt es noch "Zan", der sich freiwillig an die Seite seiner Freunde stellt. Mit ausgefeilten Kampftechniken und Spezialwaffen zieht die Mannschaft in den erbarmungslosen Straßenkrieg. Ihr übernehmt nun die Rolle von einem der Helden. Wer im Besitz eines 6-Button-Joypads ist, darf sich über eine erweiterte Schlagvielfalt freuen. Zertrümmert Ihr mal nebenbei ein paar Straßensperren oder Fässer, funkeln Euch hilfreiche Extras an. Im sogenannten "Teammodus" dürft Ihr Euch zu zweit in das Geschehen stürzen. Als Neuerung gibt es nun ein "Powermeter", dadurch stehen zusätzliche Special-Moves als eine hilfreiche Superwaffe zur Verfügung. Am Ende jedes Abschnitts wartet wie gewöhnlich ein fieser Oberbösewicht mit gemeinen Tricks auf Eure glorreiche Kämpfertruppe.









Zan, der neue Held in Streets of Rage 3, verfügt über durchschlagende Special-Moves



Langsam aber sicher langweilen mich diese ewigen Fortsetzungen ganz gewaltig. Es wurde zwar versucht, das Thema mit einigen "neuen" Spielideen aufzuwerten, unterm Strich bleibt es allerdings wieder das gleiche. Selbst bei der Grafik sind keine großartigen Verbesserungen festzustellen, was jetzt nicht bedeuten soll, daß diese schlecht sei. Aber wie bitte will man etwas viel besser machen, was ohnehin schon gut ist? Die Spielbarkeit gestaltet sich um einiges flüssiger als bei den Vorgängern. Allerdings hat mich die Musik von Yuzo Koshiro diesmal keinesfalls vom Hocker gehauen. Das Ganze klingt flach und einfallslos, es fehlt eben das gewisse Etwas. Bleibt abschließend zu sagen, daß *Streets of Rage 3* nur jenen empfohlen werden kann, die sich an den beiden vorangegangen Teilen noch nicht sattgespielt haben. *ws*

System: Mega Drive
Spieletyp: Beat'em-Up

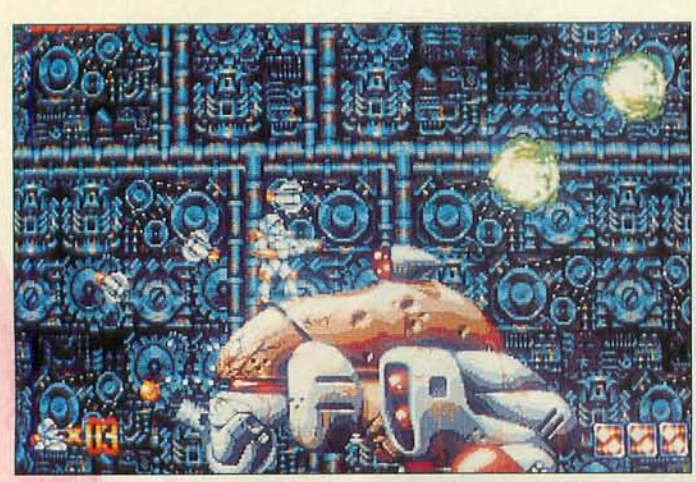
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 75%
Musik: 65%
Soundeffekt: 67%

Spielspaß 77%

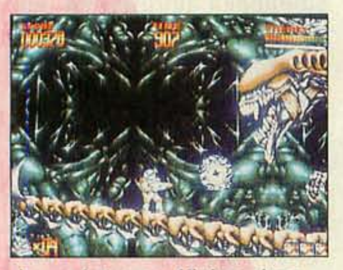
Redaktionswertung



Auf Motzens Buckel läßt sich schon mal in aller Ruhe ein Päuschen machen, sofern einem die Zeit noch nicht davongelaufen ist



Auf diesem endzeitmäßigen Schrottplatz versucht Euch der große Magnet mit einem Haufen unnützen Blechs zu verwechseln



Ja, wo hat unser Kleiner denn heute sein Sabberlatz gelassen?



Die Steinböcke in diesem Level sind heut nicht so gut drauf



Für alle, die schon immer mal im Mittelpunkt stehen wollten



Hier, liebe Kinder, seht Ihr, was mit frechen Magneten geschieht

Voll drauf

VIDEO GAMES CLASSIC

Mega Turrican



Wer hätte je gedacht, daß wir noch mal als Bren Mc.Guire gegen "The Machine", die Endgültige, antreten müßten; nach all der Rumballerei auf dem C-64, Super Nintendo, Game Boy, etc. Selbst auf dem Mega Drive gab es vor zwei Jahren schon einen Vorläufer. Vor einem Jahr durften wir die ersten Level in der Vorabversion durchzocken. Nach einigen Anlaufschwierigkeiten ist Meg Turri vor kurzem in den USA endlich erschienen. Als Kämpfer für die intergalaktische Freiheit steht Euch modernste Waffentechnologie zur Verfügung. Der rast- und rostlose Roboter ist mit Wumme und Plasmaseil ausgestattet. Das Schießgerät kann mit Hilfe von diversen Power-Ups auf- bzw. umgerüstet werden. So sind Laserschüsse, Multi Directional Shots, Schüsse, die von den Wänden abprallen oder Turbofeuer auch ohne ASCII-Pad möglich.

Das Plasmaseil funktioniert wie eine Art Enterhaken, mit dem Ihr Euch zu sonst unerreichbaren Stellen hochzieht, wo es meist Waffen, Power-Ups, Energie oder Leben einzusacken gibt. Dies neue Utensil ist zu Beginn etwas gewöhnungsbedürftig. Da man aber 'ohne' recht schnell aufgeschmissen ist, muß man eben fleißig üben, wer auch in diesem Turrican ein Meister werden will. Wie in den Vorläufer-Versionen, kann sich Euer Android auch zum Rad zusammenrollen und auf Knopfdruck Minen legen. Smart Bombs, die den Bildschirm leerfegen und Missiles mit Zielautomatik, können selbstverständlich auch eingesetzt werden. Hat sich Eure 1-Mann-Armee innerhalb des Zeitlimits bis zum Ende eines Levels durchgeboxt, wartet jeweils ein oberer Motz. Dies wiederholt sich 14mal, bis dann am Ende des 15. Levels ein Date mit "Le Machine" ansteht.



super

Keine Frage, mit diesem Modul ist uns eine der wichtigsten Neuerscheinungen, und das beste Action-Adventure dieses Jahres für das Mega Drive ins Haus geflattert. Bei Mega Turrican kommen nur die besten Zutaten in die Tüte. Man glaubt kaum, daß diese Farbenpracht dem Mega Drive entspringen soll. Die Grafik in jedem Level ist opulentestens, selbst mit 3D-Spielereien wird nicht gegeizt. Das Spiel ist flüssig zu spielen, Turrican ist bestens steuerbar und Ruckeleien sind keine zu beklagen, was nicht unbedingt selbstverständlich ist bei der Vielzahl von bewegten Objekten, die sich oft gleichzeitig im Bild tummeln. Der Sound wird in gewohnter Chris-Hülsbeck-Qualität mitgeliefert, und ist wieder mal eine Ohrenweide. Mega hat mir ein klein wenig besser als Super Turrican gefallen. Vom Spielprinzip her hat Mega Turrican nichts weltbewegend Neues zu bieten. Bumm Ballerabum, aber in der Oberklasse eben. *ds*

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Adventure

Hersteller: Data East
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

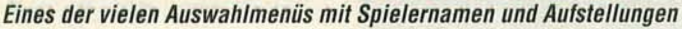
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 76%
Musik: 78%
Soundeffekt: 68%

Spielspaß 80%

Redaktionswertung




Eines der vielen Auswahlmenüs mit Spielernamen und Aufstellungen



Fouls werden sofort streng bestraft, hier gab's gerade 'nen Elfer

Spätzünder

World Cup USA 94

Ja, ja, wer zu spät kommt, den bestraft das Leben, aber nun ist das offizielle WM Fußballvideospiel ja endlich erhältlich. Man kann bei diesem Spiel auch die ganze WM zu Hause durchspielen – mit allen Mannschaften an den tatsächlichen Austragungsorten und -tagen (wenn Ihr die Vorrunde startet, zeigt Euch der Computer an, daß gerade der 17. Juni geschrieben wird). Da wäre es schon unpassend, das Modul erst nach dem Finale auf den Markt zu werfen. Was bei dieser Fußballsimulation hervorsticht, ist die wirklich ungeheure Zahl an Auswahlmöglichkeiten. So darf aus 24 Meisterschaftsteams, bzw acht editierbaren Teams ausgewählt werden. Vor Beginn des Spiels könnt Ihr von der Farbe der Trikots über die Platz- und Wetterverhältnisse, das Spieltempo, die Spieldauer, automatischem Replay bis hin zur Abseits- und Rückpaßregel (ein oder aus) so ziemlich alles einstellen, worauf es beim Fußball ankommt. Sogar das Ausmaß der Ballbeherrschung beim Dribbeln, sprich wie schnell Euch ein Computergegner dazwischengeht, wenn Ihr Euch ans gegnerische Tor ranpirscht, ist in vier Stufen wählbar. Man darf üblicherwise alleine oder zu zweit gegen den Computer oder gegeneinander antreten. Selbstverständlich muß nicht nur die WM durchoder nachgezockt werden, Ihr könnt Euch auch ein Freundschafts- oder Übungsmatch liefern. Zum Abspeichern des Spielstands ist eine Batterie im Modul integriert.







Einmarsch der Teams (oben links), Dänemark verstümmelt (rechts) und einen Schuß aufs Tor, der reingehen soll, es aber nicht tut



na ja

Nur weil ein Produkt die offizielle Lizenz eines Massenspektakels besitzt, muß es noch lange kein Knaller sein. Im Fall von U.S.Gold ging der Schuß eher nach hinten los. Dieses Spiel macht den Eindruck, als ob es unter ziemlichem Zeitdruck gerade noch rechtzeitig zum WM-Start auf den Markt geworfen werden sollte. Einige Features sind hier nicht ganz ausgereift, so daß man ein wenig Spielspaß ernten kann, wenn man mit den Fehlern des Programms zu spielen lernt. Eine ernstzunehmende Soccer-Simulation ist allerdings nicht entstanden. Wieso zum Beispiel ist der Name von allen Mannschaften ausgeschrieben, nur der des amtierenden Europameisters mit "D" abgekürzt? Wieso freut sich niemand auf den Plätzen, wenn Ihr ein Tor schießt? Wieso kommt man aus manchen Auswahlmenüs nur mit der Reset-Taste wieder raus und warum bitte, warum in aller Welt hält Euer Torwart den Ball, um ihn dann in 50% aller Fälle hinter die Ziellinie zu legen, so daß dem Gegner ein Tor gutgeschrieben wird? Da fällt mir doch wirklich keine Antwort ein. *ds*

Die Upper-Deck-Sammelkarten sind da schon eher ein Knüller

MEGA DRIVE

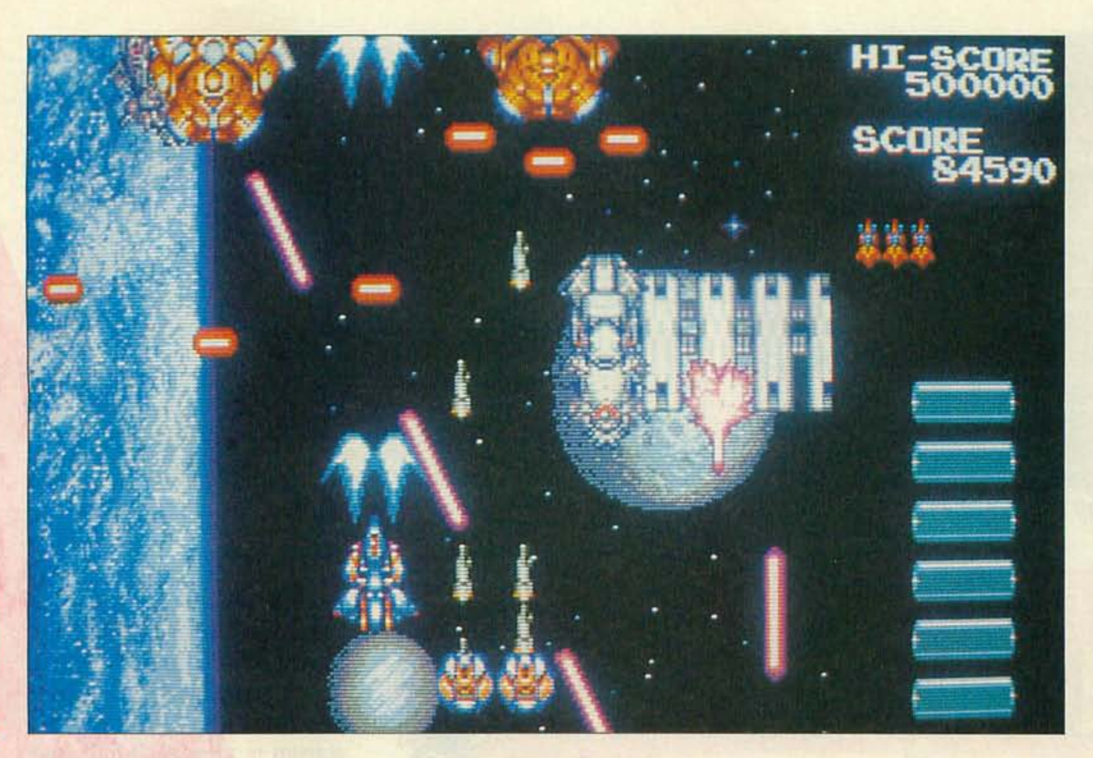
System: Mega Drive
Spieletyp: Fußballsimulation
Hersteller: U.S. Gold
Testversion: Selling Points
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 67%
Musik: 39%
Soundeffekt: 32%

Spielspaß 55%

Redaktionswertung



In späteren Levels werden die Feinde immer origineller und der Beschuß um Klassen härter

Laser War

Grind Stormer

Nach ewig langer Zeit betritt mal wieder ein reinrassiges Ballerspiel die Mega-Drive-Bühne, die zu Beginn der 16-Bit-Ära ja Schauplatz der besten je dagewesenen Laserspektakel war: Ich sage nur *Thunder Force 3*, *Musha Aleste* und *Gynoug*. *Grind Stormer* als Automat stammt von den Shoot'em Up-Spezialisten Toaplan, die schon für die Klassiker *Flying Shark* sowie *Truxton* 1 und 2 verantwortlich zeichneten. Das Atari-Label Tengen schnappte sich die Lizenz und kommt ohne große Umschweife gleich zur Sache: Vertikal scrollend gilt es, alle Aliens vom Bildschirm zu pusten. Dafür seid Ihr anfangs nur mit einem Schmalspurlaser und zwei Beibooten ausgestattet, die es per Extrakapseln schleunigst aufzurüsten gilt. Von zerschossenen Feinden trudeln die altbewährten Raketen, Homing Missiles, Power-Ups und Turbos im All herum, die Ihr je nach Spielsituation passend durchwechseln solltet. Hilft auch die durchschlagkräftigste Extrawaffe nichts mehr (kommt ziemlich oft vor!), zündet Ihr am besten eine der wenigen Smart-Bombs. Sechs mit tonnenweise bis an die Zähne bewaffneter Kampfroboter und garstigen Aliens gefüllte Levels warten auf den mutigen Spieler. Als besonderes Schmankerl integrierten die Designer noch einen Trainer-Mode, in dem Ihr alle sechs Levels frei anwählen könnt. Langweilt Euch *Grind Stormer* vorzeitig, zieht Euch einfach das Alternativspiel *V-Five* rein, in dem zwar Bomben fehlen, aber immer alle aufgesammelten Extras zur Verfügung stehen.





Bombenhagel und Lasergewitter an allen Ecken und Enden: Grind Stormer verlangt dem Piloten einiges ab.



Nun ja, *Grind Stormer* wartet mit nichts Sensationellem wie ausgefallenes Level-Design, innovative Extrawaffen oder einer hyperspektakulären Grafik auf. Aber gerade da liegt der Hund (sprich Spielspaß) begraben. Das Ganze spielt sich einfach, geradlinig und nett, wenn es sich auch nicht im geringsten mit den Meilensteinen des Genres auf Segas Konsole messen kann. Ständig tummeln sich massenweise Sprites auf dem Bildschirm, ohne daß es merklich ruckelt. Nur bei den bildschirmfüllenden Endgegnern flackert das Ganze doch gelegentlich. Einsteiger seien noch gewarnt: In höheren Levels ist der Schußhagel der Feinde nahezu unverschämt. Da hilft oft nur noch eine Smart-Bomb nach der anderen zu zünden. Damit Ihr aber nicht zu frustriert werdet, gibt's ja den Trainer-Modus. Um zusammenzufassen: Tengen bietet Euch mit *Grind Stormer* ein grundsolides Ballerspiel, das sich durch keinerlei herausragende Features auszeichnet, aber gerade wegen seiner klassische Geradlinigkeit Spaß macht. Shoot'em-Up-Fans sollten auch aufgrund des günstigen Preises ruhig mal einen Blick riskieren. *rk*


System: Mega Drive
Spieletyp: Vertikal-Shooter

Hersteller: Tengen
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Trainer-Modus, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 90 Mark

Grafik: 64%
Musik: 59%
Soundeffekt: 62%

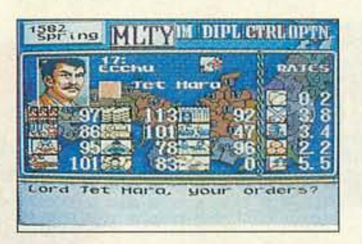
Spielspaß 65%

Redaktionswertung

Keine Ambitionen

Nobunaga's Ambition

Eines der meistverkauften PC-Strategiespiele in Japan ist nun auch in englischer Sprache erhältlich. Eingebettet in einen historischen Rahmen, beginnt das alte Was-Wäre-Wenn-Spiel im mittelalterlichen Nippon, als unzählige machthungrige Feudalherren das Land unter sich aufteilen. Die große Frage lautet nun: Wie bringe ich alle Gebiete unter meine Fittiche? Das Einheitsmenü von Koei bietet auch hier das gewohnte Bild: Eine Landkarte von Japan, in der die einzelnen Gebiete farblich markiert sind. Im Icon-Feld klickt Ihr Euch, wahlweise per Maus, durch Kriege, Wirtschaftsflauten und Naturkatastrophen. Kommt es zum Kampf mit einem Widersacher, öffnet sich ein vergrößerter 2D-Ausschnitt des umkämpften Gebietes, in dem Ihr maximal bis zu fünf Einheiten in Stellung bringen könnt.



Wer ein Strategiespiel von Koei kennt, kennt sie alle. Die Grafik von Nobunaga ähnelt den anderen Koei-Modulen doch sehr.



geht so

Nobunaga's Ambition ist eine originalgetreue Umsetzung des PC-Klassikers. Aber leider sind mittlerweile Grafik und spielerische Komponenten in diesem Historienspektakel weit überholt. Hölzerne Figuren, zu wenige Menüoptionen, vom quiekendem Koei-typischen Sound ganz zu schweigen. Da hätten die Entwickler lieber auf in eine der späteren Versionen zurückgreifen sollen, die von der grafischen und spielerischen Ausstattung her mindestens um eine Katana-Länge voraus sind. Als Laie kann man getrost einen Blick auf diesen Geschichtswälzer wagen, alle anderen werden, außer vielleicht bei den *Kostümen der Shoguns*, kaum anspruchsvolle Elemente darin finden. *tet*

System: Mega Drive
Spieletyp: Strategiespiel

Hersteller: Koei
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 8
Features: Batterie, Mausunterstützung
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark
Grafik: 34%
Musik: 15%
Soundeffekt: 20%
Spielspaß 67%

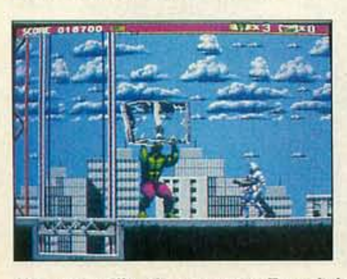
Redaktionswertung

MEGA DRIVE

Blanka's Bruder

Incredible Hulk

Die US-Comicfigur Hulk versucht mit seinen groben grünen Pranken Ordnung in die Welt des Bösen zu bringen, die aus einem superbösen Onkel, dem Leader, und anderen Erzfeinden von Hulk besteht. All diese Motze haben mit dem Gießkannenprinzip ihre Helfershelfer in den fünf Leveln verstreut, so daß Sie auch morgen noch kraftvoll zuschlagen können. Ihr müßt in der Tat recht forsch zur Sache gehen, da Euer Hulk sofort beschossen wird, wenn er ein neues Bild betritt. Weil Ihr nur zuhauen, bzw. Euren Gegner beim Schlafittchen packen könnt, wenn Ihr nah genug dran seid, solltet Ihr genau dies tun. Eine andere Möglichkeit außer der Vorwärtsverteidigung, wie etwa Blokken, bleibt Euch nicht. Geht Hulkies Energie zur Neige, findet eine stufenweise Rückverwandlung in Dr. Banner, wie Hulk mit bürgerlichem Namen heißt, statt. Entsprechend Eurem Powergrad könnt Ihr als Super Hulk ein größeres Repertoire an Moves ausführen, während Ihr als schwächlicher Dr. Banner z.B. auch in Gänge kriechen könnt.




Wenn es für einen guten Zweck ist, muß die Telekom schon mal ein Auge zudrücken; und so mächtig ist Super Hulk mit voller Energie



geht so

Eine Figur wie Hulk hätte eigentlich das Zeug zu einer Kultfigur. Bedauerlich, daß U.S. Gold mit dem hübschhäßlichen Hauptdarsteller kein besseres Spiel gebastelt hat. Es ist zum einen recht frustrierend zu spielen, weil die Feinde Euch mit Dauerfeuer belegen, dem Ihr nicht entkommen könnt. Außerdem ist die mangelhafte Steuerung eine ziemliche Ernüchterung. Da ist Hulks praktisch einzige Waffe das Set grüner Pratzen am Ende seiner Arme, doch die verschiedenen Schlagvariationen sind mit der miesen Steuerung kaum willentlich auszuführen. Was unterm Strich bleibt, sind eine durchschnittlich gute Grafik und ein annehmbarer Sound. *ds*

System: Mega Drive
Spieletyp: Action Beat'em'up
Hersteller: U.S. Gold
Testversion: Selling Points
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: unbekannt
Grafik: 63%
Musik: 66%
Soundeffekt: 72%
Spielspaß 48%

Redaktionswertung

MEGA DRIVE



Die Riesen-Kürbisse fallen vom Himmel und versperren Euch den Weg. Da hilft nur eins: Ballern, was das Zeug hält.



Der Wasserfall-Level mit den fliegenden Engelchen gehört grafisch zum Besten, was es auf dem Super NES zu bewundern gibt.

Echt Baumwolle!

VIDEO GAMES CLASSIC

Cotton 100%

Also, ich muß sagen, die Spielehersteller werden auch immer vermessener! Jetzt schon Hinweise auf die gewünschte Spielspaßwertung im Titel unterzubringen...Aber die Video-Games-Gang läßt sich natürlich nicht bestechen. Bei *Cotton 100%* handelt es sich um ein reinrassiges Shoot'em Up der Sorte "herzallerliebst" im besten *Parodius*- oder *Cajo Flying Squadron*-Stil (jedoch nicht in einer Baumwollfabrik!). Ihr steuert das kleine Mädchen Cotton (steht in Japan für süß, niedlich) auf ihrem Flugbesen durch sieben knallbunte Levels voller urkomischer Gegner und abgedrehter Grafiken. Bevor Ihr Euch ins Getümmel stürzt, stellt Ihr im Optionsmenü die Anzahl der Leben am besten auf neun ein, denn leicht wird der Ritt durch die Fantasy-Gefilde mit Sicherheit nicht. Schließlich wählt Ihr noch ein passendes Extrawaffensystem unter vier möglichen und startet in Stage eins. Anfangs seid Ihr nur mit einem lächerlichen Schuß und einem mickrigen Beiboot in Form einer kleinen Fee ausgerüstet. Durch Abschießen von ganzen Bienenformationen oder kleinen Pegasusreitern fallen gelbe Items in verschiedenen Größen zu Boden. Einmal aufgelesen, füllen diese die Powerleiste am unteren Bildschirmrand auf, die Euren Schuß nach und nach verstärkt. Ihr könnt die Dinger aber auch durch Anballern rot färben (siehe Glockensystem in *Parodius* oder *Pop'n'Twinbee*). Dann werden Eure Bomben aufgerüstet. Ab und zu schwirrt auch eine Fee mit einer kleinen im Schlepptau umher. Solltet Ihr sie über den Haufen ballern, gesellt sich das kleine Anhängsel in Form eines Beiboots zu Euch. Aber aufpassen: Sobald Ihr ein Leben verliert, geht neben Eurer Schußkraft auch jedesmal eine Fee flöten! Habt Ihr Glück, erscheinen Goodies, die die Zahl Eurer Smart-Bombs um eins erhöhen. Je nach Wahl schleudert Ihr dann Blitze, laßt die Gegner in einer Feuersbrunst abschmieren, zaubert Sternenregen herbei oder aktiviert diverse Schilde. Die Sidekicks könnt Ihr je nach Anfangsformation der Situation angepaßt in drei Stellungen antreten lassen. Mit soviel Powermöglichkeiten nehmt Ihr als erstes den Märchenpalast mit wunderschönen Schneeglöckchen und malerischen Springbrunnen in Angriff. Habt Ihr dem fliegenden Clowngesicht eine Lehrstunde erteilt und dem motorisierten Kürbiskopf eins übergebraten, geht's auf Eurer Route weiter in den grafisch schönsten Level des Spiels. Von märchenhaften Berglandschaften mit tosenden Wasserfällen umgeben, ballert Ihr Euch über die Riesenblume mit Bienennestern zum Schneeschloß, wo Euch der baseballerprobte Riesenschneemann zum Duell erwartet.



Man kann sich nicht mal mehr auf niedliche Schneemänner verlassen. Dieses Exemplar hier schlägt aus.



Die Hintergrundgrafik ist so süß, da kommt sogar ein hartgesottener Redakteur ins Heulen



Die Riesenstatue läßt sich nichts gefallen und schießt aus allen Rohren


Ein Endgegner ist so niedlich wie der nächste


Der fette Baum fährt seine Nase aus und das Eichhörnchen schmeißt Nüsse auf Euch


Sogar der Tod höchstpersönlich hat es auf Euch abgesehen

Weiter geht's über den vor herrlichen Gewächsen nur so strotzenden Palastgarten. Als Mittelgegner erwartet Euch hier ein Riesenpilz, der mit Sporen wild um sich wirft. Der ist jedoch nichts gegen die gigantische Monsterschlange, die den Ausgang zum Wald mit angrenzendem Friedhof versperrt. Hier trefft Ihr inmitten von putzigen Feinden wie kleinen Bogenschützen und winzigen fliegenden Draculas auf einen gewaltigen Baum. Der attackiert Euch mit seinen Wurzeln, während Eichhörnchen Euch frech mit Nüssen bewerfen. Blast Ihr der Zombiepuppe inmitten von Gräbern das Licht aus, findet Ihr Euch in den düsteren Lavahöhlen wieder. In der bedrohlich dunklen Umgebung machen Euch zerberstende Gesteinsbrocken und das Krümelmonster als Mid-Stage-Boß das Leben schwer. Habt Ihr Euch freigeschossen, kommt's auf einem Lavasee zur Schlacht mit einer wildgewordenen Feuerhenne, die Euch (wohl gegrillte) Eier und angesengte Federn um die Ohren schleudert. Seid Ihr soweit gekommen, werdet Ihr auch die Tropfsteinhöhlen im Sturm nehmen und Muschelmonster sowie Wasserdrachen abschmieren lassen. Jetzt müßt Ihr Euch nur noch im letzten Level mit Eurem Spiegelbild duellieren und schon trefft Ihr auf den finalen Motz. Bis dahin werdet Ihr die mickrigen drei Continues längst aufgebraucht haben. Die Riesenfee im supersexy Outfit wird Euch nochmal gehörig einheizen! Zum Spiel gibt's als Dreingabe eine CD mit fünf Japano-Pop-Stücken.



super

Zuckercoolfunkey!! Dieses astreine Märchen-Shoot'em Up wird Euch vom ersten Augenblick an in seinen Bann ziehen. Mode-7-Spielereien wie in Konamis Referenzwerken zum Thema findet Ihr in *Cotton 100%* zwar nicht, aber in puncto Niedlichkeit und Spielspaß braucht sich dieser Import nicht vor *Pop'n'Twinbee* oder *Keio Flying Squadron* zu verstecken. Klar ist damit, daß sich dieses Spiel wohl kaum als Tummelplatz für ambitionierte Freizeit-Söldner eignet, die am liebsten *Mortal Kombat*-Bloody-Moves auswendig lernen. Kritikpunke? – Nun, stellenweise wird's aufgrund der sehr farbenfrohen und vor Details nur so strotzenden Backgrounds etwas unübersichtlich. Schade, daß nicht noch ein paar mehr der witzigen Gegner-Sprites im Modul Platz gefunden haben, da Ihr in den meisten Levels auf ähnliche "Schergen" in Form von kleinen Wikingern mit Zahnstocher-Speeren oder Seepferdchen trefft. Sehr gut ist aber die Tatsache, daß Ihr Eure raren Extrawaffen mit Bedacht und taktisch einsetzen könnt (und sollt!). So gibt der Schneemann in Level zwei nach einem Flammenstrahl schnell klein bei, während Ihr von den Blitzen mindestens vier verheizen müßt. Auch der Soundtrack paßt wunderbar ins Schlaraffenland-Spielgefüge und einige Stücke setzten sich bei mir ohrwurmverdächtig fest. Auf jeden Fall: Wer Spiele im *Parodius*-Stil mag, sollte mal bei seinem Import-Händler vorbeischauen. *rk*



Rechts: Die heiße Henne legt glühende Eier.
Oben: Im Palast trefft Ihr auf dieses grüne Monster.
Rechts oben: Die Wikinger sind unangenehme Typen.

System: Super Nintendo
Spieletyp: Shoot'em Up
Hersteller: Datam Polystar
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 150 Mark

Grafik: 84%
Musik: 78%
Soundeffekt: 75%

Spielspaß 80%

Redaktionswertung



Es ist nicht mehr weit bis zur Burg des Bosses: Per Roß senst Ihr dem Fußvolk einen lässigen Scheitel!

Barbarisches Mittelalter

Knights of the Round

Daß die Marketing-Strategen bei Capcom schlaue Leute sind, wissen wir seit *Street Fighter 2 / Street Fighter 2 Turbo*. So ist's auch hier gelaufen: Zuerst das schlechtere *King of Dragons* veröffentlichen, dann erst den Knaller *Knights of the Round*. In diesem mittelalterlichen Schwert- und Axtgetümmel greift Ihr Euch den gewandten und flinken Klingenschwinger Lancelot oder identifiziert Euch lieber mit dem wuchtigen Streitaxthaudegen oder dem Ritter mit dem scharfen Stahl. Um das gebeutelte Land von den Unterdrückern zu befreien, senst Ihr Euch alleine oder zu zweit durch sieben lange Levels. Vorbei an malerischen Burgen, herrlichen Wasserläufen und romantischen Sonnenuntergängen senst Ihr Euch durch die zahlreichen gepanzerten Horden des Gegners. Dabei trefft Ihr so unterschiedliche Bösewichte wie Gnome, hünenhafte Mutanten, Zauberer, Bogenschützen und berittene Schergen, die eines gemeinsam haben: Sie verstehen die Sprache der scharfen Klinge. Es kommt auch vor, daß Ihr einen schachähnlichen Springer findet und einen Teil des beschwerlichen Weges auf dem Rücken eines edlen Roßes zurücklegen dürft. Habt Ihr das angriffslustige Fußvolk in den Staub der Arena geschickt, warten mächtige Endgegner wie Riesen mit Metallhämmern, Morgensternfanatiker und Zauberer auf Euch, die sich vervielfältigen.









Drei edle Rittersleut lassen blanken Stahl sprechen. Sogar Tiger erwarten die gepanzerten Freunde.



Coole Ritterspiele! Wunderschöne Grafiken, eine Vielzahl von toll animierten Gegner-Sprites und ein dramatischer Soundtrack sind die Zutaten, die ein großes Schwertspektakel braucht. Dabei hat *Knights of the Round* voll ins Schwarze getroffen: Obwohl Ihr wie bei *King of Dragons* in Eurer Schlagvielfalt sehr eingeschränkt seid (nur ein Standard-, Sprung- und Magieangriff), macht's aufgrund der oben erwähnten Features großen Spaß. Da stört es dann auch nicht wesentlich, daß Ihr ab Level fünf ständig damit beschäftigt seid, auf die Continue-Taste zu hämmern. Seid Ihr wieder ins Spiel eingestiegen, kassiert Ihr sofort eine volle Breitseite des übermächtigen Schlitzerpacks und geht binnen Minuten in die ewigen Jagdgründe ein. Dafür müßt Ihr nicht immer wieder von vorne anfangen und könnt Euch jedesmal für einen anderen Charakter entscheiden. Obwohl *Knights of the Round* schon aufgrund der grafischen Präsentation klar ein 'Gut' verdient hat, sollte Capcom langsam aufpassen. Die Japaner veröffentlichen in letzter Zeit viele Spiele, die nicht mehr an die Glanzzeiten von *Super Ghouls'n'Ghosts* und *Magical Quest* anschließen können. Wo ist nur die Schlagvielfalt geblieben? *rk*



System: Super Nintendo
Spieletyp: Hack'n'slay
Hersteller: Capcom
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 74%
Musik: 70%
Soundeffekt: 61%
Spielspaß 69%

Redaktionswertung





Im oberen linken Bildschirm seht Ihr den Dungeon, rechts daneben Eure Recken. Der Kompaß darunter ist sehr nützlich.

Wände ohne Ende

Eye of Beholder

Während die Beholder-Saga auf PCs inzwischen schon in die dritte Runde geht, dürfen sich SNES-Besitzer in den Dungeons des ersten Spiels rumschlagen. Der Aufbau der zwölf Level ist mit der PC-Version identisch, und auch grafisch hat sich nichts geändert. Zur Story:

Ein dunkle Kraft macht sich in der Stadt Waterdeep breit. Ihr sollt eine Gruppe von Abenteurern anführen, die die Keller unter der Stadt durchforschen, um das Böse zu besiegen. Zu Beginn erschafft Ihr vier Charaktere, aus denen sich Eure Party zusammensetzt (während des Spiels gesellen sich manchmal sogenannte NPCs, computergesteuerte Spielfiguren zu Euch). Zur Verfügung stehen Euch sechs Rassen, vom Zwerg bis zum Elfen und sechs Klassen (vom Dieb bis zum Paladin), aus denen Ihr Eure Truppe zusammenstellt. Ihr steuert Eure Gruppe entweder per Richtungskreuz oder durch Icons auf dem Bildschirm (vor allem mit Maus sehr praktisch). Kämpfe mit Monstern laufen in Echtzeit ab. Eure Spielfiguren beherrschen je nach erreichtem Level einige nützliche Zaubersprüche. In den Verliesen liegt eine Vielzahl praktischer Gegenstände rum, die Ihr natürlich mitnehmt. Vor allem müßt Ihr Eure Truppe regelmäßig füttern, um sie bei Laune zu halten.

Leider fehlt wie bei der PC-Version auf dem Super Nintendo eine Auto-Mapping-Feature, so daß fleißiges Kartenzeichnen unumgänglich ist. Per Batterie speichert Ihr Euren Spielstand.



Vor einigen Jahren war ich noch ein großer Eye of the Beholder-Fan, doch die Zeiten ändern sich. Im Vergleich zu Megaspielen wie der Final Fantasy-Serie wirkt Beholder stinklangweilig. Stundenlanges Rennen durch eintönige Dungeons mit ewig gleicher Grafik entspricht nicht mehr dem aktuellen Trend. Handlung und Abwechslung ist gefragt. Wenn Euch Dungeon Master gefallen hat, werdet Ihr auch an diesem Modul Eure Freude haben. Ich warte lieber auf Final Fantasy 6. *rz*



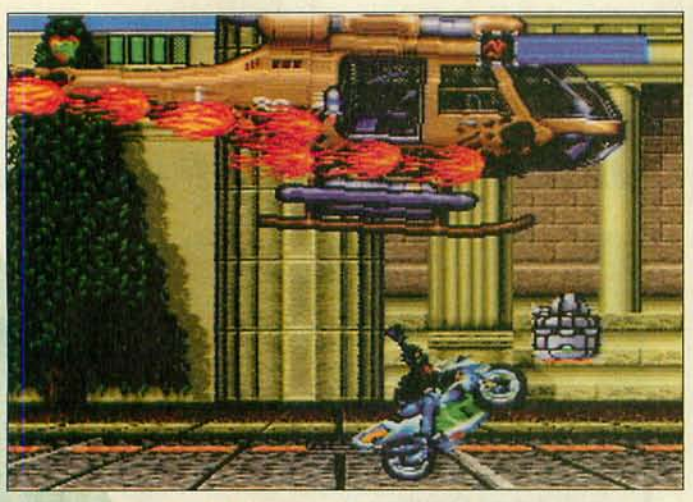
System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel

Hersteller: Capcom
Testversion: Game Express
Anzahl der Spieler: 1
Features: Maus-kompatibel, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 59%
Musik: 42%
Soundeffekt: 40%

Spielspaß 61%

Redaktionswertung


Der Hubschrauber muß an den richtigen Stellen getroffen werden


Durch die Fenster des Museums seht Ihr das Weiße Haus

Back from the Future

Time Trax

Zeitmaschinen liefern immer wieder exzellenten Stoff für Filme, Bücher und natürlich Spiele. In *Time Trax* übernehmt Ihr die Rolle von Captain Daniel Lambert, einem Cop aus dem 22ten Jahrhundert. Im Jahr 2193 verschwindet plötzlich eine ganze Reihe Schwerverbrecher spurlos. Der Wissenschaftler Mordicai Sahmbi hat eine Zeitmaschine entwickelt und schickt die bösen Buben 200 Jahre zurück in unsere friedliebende Zeit (die werden sich wundern, die Jungs). Dort wollen sie mit ihrem überragenden Wissen die Geschichte beeinflussen und den ganzen Planeten unter ihre Fittiche bringen. Deshalb macht sich Darien Lambert auf den Weg in die Vergangenheit, um die Unholde zurückzuholen.

In *Time Trax* kämpft Ihr Euch durch acht meist horizontal scrollende Level. Neben den Martial-Arts-Verrenkungen beherrscht Euer Held ein ganz spezielle Technik: Er kann die Zeit verlangsamen. Dies ist besonders nützlich, wenn Euch Türen ständig vor der Nase zufallen oder Kugeln um die Ohren zischen. Eure Pistole ist nur mit Plastikpatronen geladen, die die meisten Gegner nur kurzzeitig kampfunfähig machen. In den einzelnen Spielabschnitten findet Ihr jede Menge Extras: Hamburger regenerieren z.B. Eure Lebensenergie, ein Schild macht Euch kurzzeitig unverwundbar. In Level vier kämpft Ihr auf einem Motorrad reitend gegen einen fetten Hubschrauber und in Spielabschnitt sechs düst Ihr auf einem Jetbike übers Meer. In diesen beiden Stages gibt's neben den Gummigeschossen auch Raketen und andere nette Feuerwerkskörper. Um Sahmbi unschädlich zu machen, müßt Ihr seinen engsten Mitarbeiter, Sepp Dietrich (!), aus dem Weg räumen. Dabei hilft Euch Selma, eine holographische Begleiterin, die Euch vor jedem Level nützlich Tips gibt.



Wenn ich auf einer Spielepackung THQ lese, werde ich normalerweise sehr mißtrauisch. So ging es mir auch bei *Time Trax*. Doch schon nach wenigen Minuten wich die Skepsis der Begeisterung. Das Modul überzeugt durch ausgezeichnete Grafik, einfache Steuerung und intelligentes Spielprinzip. Speziell das Parallax-Scrolling sieht in einigen Levels (besonders im Smithsonian Museum) super aus. Die Idee, den Helden die Zeit verlangsamen zu lassen, um so aus brenzligen Situationen entkommen zu können, ist wirklich neu und genial. Ohne diese Option wären einige Stellen im Spiel unüberwindlich. In den meisten Spielabschnitten gibts jede Menge versteckter Räume und Geheimgänge zu finden, in denen sich nützliche Extras befinden. Einige der Endgegner sind sehr ungewöhnlich, am Ende von Level fünf attackiert Euch z.B. ein ausgeflippter Kranfahrer mit seinem Riesenhaken. Genervt haben mich eigentlich nur die beiden Levels mit dem Motorrad bzw. Jetbike, denn es kann sehr lange dauern, bis Ihr das gegnerische Fahrzeug genau an der richtigen Stelle getroffen habt. Ansonsten ist *Time Trax* ein ausgezeichnetes Action-Jump'n'Run. *rz*









So ein Treffer mit den Gummigeschossen geht bis auf die Knochen. Im Laboratorium dürft Ihr sogar Sahmbis Sekretärin verprügeln.

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Jump'n'Run

Hersteller: Malibu Games
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Schwierigkeitsanwahl
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

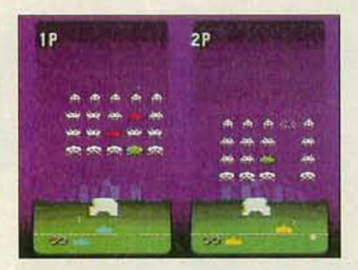
Grafik: 76%
Musik: 62%
Soundeffekt: 67%
Spielspaß 78%

Redaktionswertung

Weltraum-Angriff

Space Invaders

Schon fast 16 Jahre hat der Kultautomat bereits auf dem Buckel. Taito ließ sich dadurch nicht abschrecken und setzte ihren hauseigenen Kassenschlager für das Super NES um. Der Vater aller Weltraumballereien war weltweit ein Riesenerfolg. Seitdem erfreuen unzählige Kopien, Varianten und Umsetzungen die ballerende Spieleschar. Damals wie heute steuert der Space-Invaders-Held eine Kanone am unteren Bildschirmrand nach links oder rechts. Von oben marschieren Alien-Formationen im Gleichschritt auf Eure verwundbare Grundlinie zu. Überlebt einer der Bösewichter und kommt unten an, ist eines Eurer Leben hinüber. Ab und zu düst ein Ufo vorbei, daß nach einem Volltreffer gehörig Punkte auf Euer Konto bucht. Taito hat neben dem Originalspiel noch vier weitere Spielarten mit eingebaut. Als besonderen Gag gibt es noch eine spezielle "Gegeneinander"-Option, in der der Bildschirm vertikal gesplittet wird. Jeder Spieler muß versuchen, seine Alien-Formationen so schnell wie möglich vom Bildschirm zu fegen. Beim anderen Gegenspieler tauchen dann gemeinerweise die Aliens-Sprites wieder auf und bringen diesen in erheblichen Zeitdruck.



Wer auf farbige Space Invaders steht, wird mit zahlreichen Zusatzvariationen versorgt



Für den einen oder anderen mag *Space Invaders* vielleicht nicht mehr zeitgemäß sein, aber ein berühmter Klassiker bleibt es allemal. Die Programmierer haben bis ins kleinste Detail wirklich an alles gedacht. Sogar der Münzeinwurf-Dingel wurde nicht vergessen. Denn ohne "Credits" rührt sich gar nichts auf dem Bildschirm.

Als "kostenlose" Beilage gibt es noch ein paar aufgebohrte Varianten, die ebenfalls gehörigen Spielspaß aufkommen lassen. Auch technisch ist's prima – nicht nur hemmungslose Nostalgiker dürfen zugreifen. *ws*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Shoot'em-Up

Hersteller: Taito
Testversion von: Eigenimport
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 100 Mark

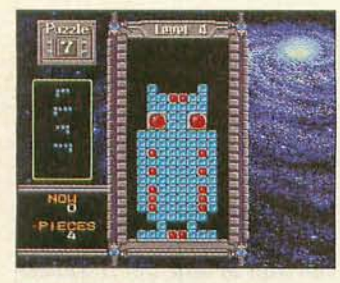
Grafik: 19%
Musik: —
Soundeffekt: 6%

Spielspaß 74%

Redaktionswertung


Mo. – Fr. 18.00 im DSF.
MITTENDRIN
statt nur dabei.
MAGIC SPORTS. Vom American Football bis zur NBA. Vom Touch Down bis zum Dunking. Und sowieso: Alles was im Sport fun und extrem ist. Im Deutschen SportFernsehen.
Heye Partner

DSF



Witzige Bombliss-Rätsel gibt's wieder en masse



Das alte Tetris findet Ihr natürlich auch noch

VIDEO GAMES CLASSIC

Nachbeben

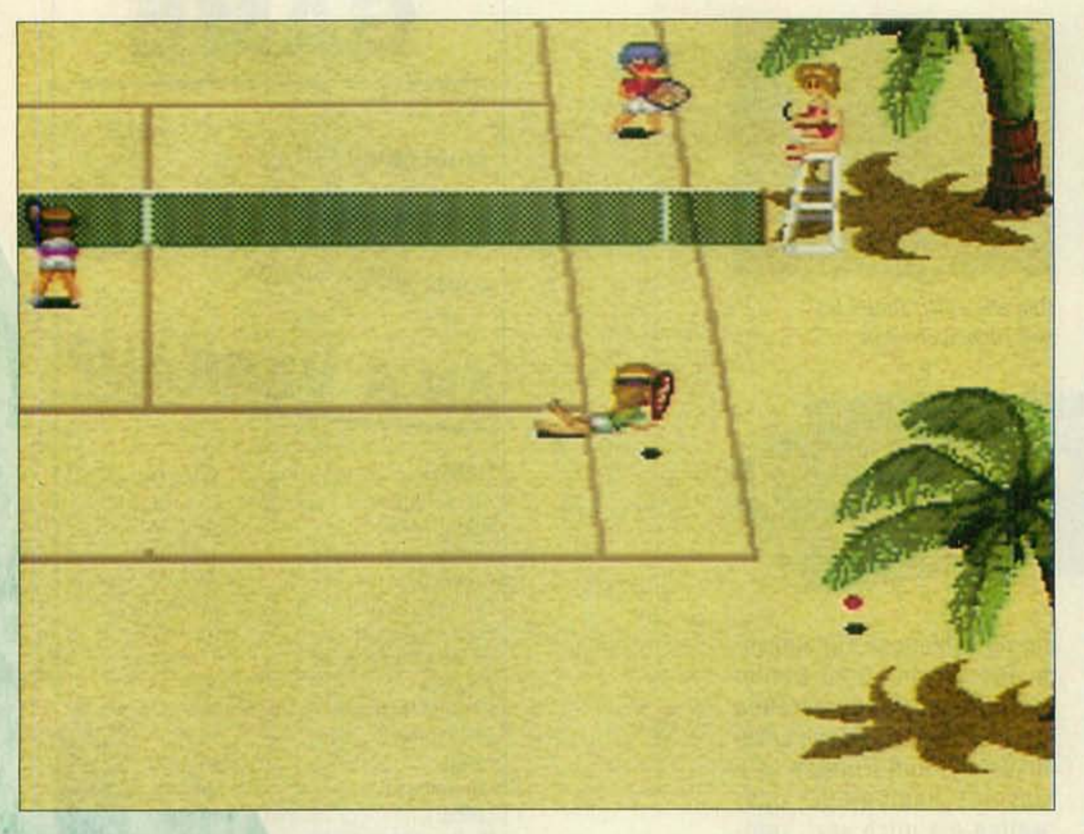
Super Tetris 2

Neues Futter für die Klötzchen-Fanatiker unter Euch gibt's von den *Tetris*-Spezialisten Bullet Proof Software. In einer limitierten Auflage wurde das alte *Tetris 2+Bombliss* neu aufgelegt. Dabei blieb fast alles beim alten. Die drei stinknormalen *Tetris*-Spielarten findet Ihr genauso wieder, wie das heißgeliebte Bombliss. Warum Ihr das Teil dann überhaupt zulegen solltet, wenn Ihr das Original schon im Regal stehen habt? – Nun, die die Designer haben 140 neue *Bombliss*-Tüftellevel aus dem Ärmel geschüttelt. Hier wird Euch jeweils ein seltsames Gebilde aus Klötzchen und roten, explodierenden Steinen geboten. Dies müßt Ihr durch geschicktes Plazieren einer Handvoll vorgegebener Teile komplett in die Luft gehen lassen. So eine limitierte Japan-only-Edition hat natürlich ihren Preis von stolzen 170 Märkern als Import.

super

Also, mal ehrlich gesagt: Wer sich nicht zu den absoluten *Bombliss*-Fanatikern zählt, muß sich diesen Nachschlag nicht zulegen, vorausgesetzt, er besitzt den Vorgänger. Aber eine Variante dieses genialen *Tetris*-Clones müßt Ihr Eurer Spielesammlung hinzufügen! Davon abgesehen sorgen die 140 neuen Levels natürlich wieder für schlaflose Tüftelnächte. Die ersten 10-20 werdet Ihr noch im Handumdrehen lösen, während Euch ab Level 40 schon Äußerungen wie 'absolut unmöglich' oder 'wollen die mich ver..' entfahren werden. Dann legt Ihr am besten eine kurze Pause ein, denn zu lange an einem Level herumzugrübeln bringt nichts. Aber jeder Level ist, wenn auch mit etwas Glück, 'zur Strecke zu bringen'. Da wäre schließlich nur noch der horrende Preis von 170 Krachern ... aber das müßt Ihr selbst entscheiden! Ihr bekommt ein exzellentes Spiel dafür. Ein paar Prozent gab's im Vergleich weniger: Der Zahn der Zeit! *rk*





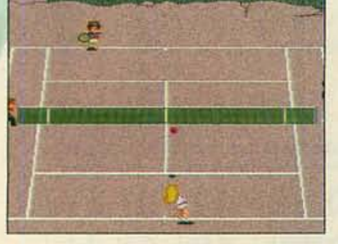
Da kommt gleich die richtige Urlaubsstimmung auf bei diesem Anblick

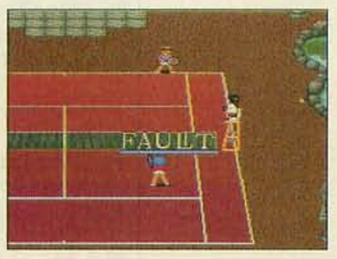
Exotisch?

Smash Tennis

In Japan ist das Namco-Spiel schon vor einiger Zeit unter dem Titel *Family Tennis* erschienen. Virgin hat die Europalizenz erworben und vertreibt das Modul nun unter dem durchschlagenden Namen *Smash Tennis*. Namco hat sich einiges einfallen lassen, um die Spieler bei Laune zu halten. Im Hauptmenü habt Ihr die Wahl zwischen einem einzelnen Spiel oder dem Turniermodus. Beim Turnier habt Ihr die Möglichkeit, Euch völlig alleine oder im Doppel mit einem Freund zusammen den begehrten Siegerpokal zu holen. Zusätzlich könnt Ihr auch im Doppel mit einem Computerpartner gegen weitere Computerspieler antreten. Habt Ihr einen Vier-Player-Adapter an Eurem Super-NES hängen, dürfen sogar bis zu vier Personen ein Doppel mitbestreiten. Neben den Standard-Courts: Gras, Sand und Hartplatz stehen Euch weitere außergewöhnliche Tennisumgebungen zur Auswahl. Wer schon immer einmal an einem palmenverzierten Strand seine Tenniskünste zum besten geben wollte, ist bei *Smash Tennis* genau an der richtigen Adresse. Mit Feuerknopf "Y" wird der Ball schnell gespielt (Topspin), mit Knopf "B" etwas langsamer (Slice). Per "X"-Button schlagt Ihr einen kunstvollen Lob. Schlagrichtung und Geschwindigkeit hängen außerdem davon ab, wie Eure Spielfigur zum Ball steht, zu welchen Zeitpunkt der Ball getroffen wird und in welche Richtung das Steuerkreuz gedrückt wird.







Neben den Gras-, Sand- und Hartplatz-Courts stehen noch zahlreiche weitere Tennis-Umgebungen zur Auswahl



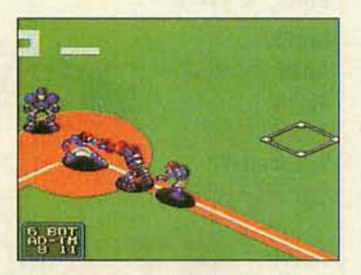
Vielleicht gibt es noch ein paar PC-Engine-Veteranen, die sich noch an das zur damaligen Zeit geniale *World Court Tennis* erinnern können. Anscheinend waren die gleichen Entwickler auch bei *Smash Tennis* beteiligt. Die haben kurzerhand alle Stärken von *World Court Tennis* wie die Spielbarkeit und Steuerung fast komplett übernommen und ein paar Details geschickt verbessert. Selbst an der Grafik gibt es nicht viel auszusetzen. Dem geschulten Auge fällt gleich bei dem ersten Blick der typische "Namco"-Zeichenstil auf. Die Spielerfiguren werden wie fast immer in der "Klein & Niedlich"-Form dargestellt. Das Ergebnis ist ein wahres Wunder, was Spielbarkeit und Spannung angeht. Hat man sich an die Steuerung gewöhnt, gelingen sowohl an der Grundlinie als auch am Netz fantastische Ballwechsel. Am meisten Spaß macht ein Match mit weiteren menschlichen Mitspieler. Da kommt dann richtig Stimmung auf bei heißen Ballwechseln. Wer den Tennissport liebt, sollte *Smash Tennis* unbedingt in seine Sammlung aufnehmen. Insgesamt gesehen fehlt aber das gewisse Etwas, um dem grandiosen *Jimmy Connors Tennis* den Platz streitig zu machen. *ws*



Hit It Hard

S. Baseball 2020

Mit einiger Verspätung erscheint nun auch die SNES-Version von *Super Baseball 2020*, denn das Mega Drive-Modul hatten wir Euch bereits in Ausgabe 1/94 vorgestellt. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. Im Jahre 2020 tragen Baseball-Profis Titanschutzanzüge und Robot-Pitcher werfen Kurvenbälle mit über 300 km/h. Das Spielfeld ist von Minen übersät und an den Randzonen gibt es Katapulte, die Euch 20 Meter in die Luft befördern. Neben Freundschaftsspielen steht auch ein Liga-Modus zur Verfügung, in dem Ihr Euch bis zum WM-Finale durchkämpfen könnt. Der Computer merkt sich alle Spielerstatistiken während einer Saison (zumindest solange Ihr Euer Super NES nicht ausschaltet). Zu Beginn jedes Matches wählt Ihr Euren Pitcher aus, wobei ich Euch die Roboter besonders ans Herz lege, denn ein Wurf mit 250 km/h hat's in sich. Mit dem Richtungskreuz gebt Ihr dem Ball zusätzlich etwas Effet. Die meisten Baseball-Taktiken, z.B. "Bunten", Base-Stealing, wurden ins Modul integeriert. Per Paßwort sichert Ihr Eure Ligastände.



Ob der niedliche Roboter diesen Curveball wohl trifft. Mit letzter Anstrengung erreicht er das zweite Mal.



Echte Baseball-Freaks werden sich mit Schrecken abwenden, denn einige der Ideen in *Super Baseball 2020* erscheinen doch sehr ungewöhnlich. Minen auf dem Spielfeld wird es wohl auch in hundert Jahren nicht geben. Trotzdem spielt sich das Modul fast wie eine normale Baseball-Simulation. Die Steuerung wurde sehr einfach gehalten, so daß die ersten Homeruns nicht lange auf sich warten lassen. Bei besonders schönen und knappen Aktionen seht Ihr das Ganze in einer detaillierten Nahaufnahme. *Super Baseball* kommt zwar nicht an *Ken Griffey Baseball* von Nintendo heran, ist aber trotzdem ganz amüsant. *rz*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Baseballsimulation
Hersteller: Tradewest
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 150 Mark

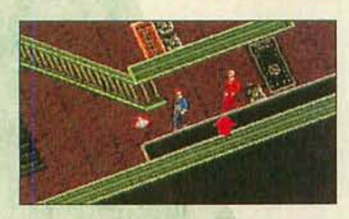
Grafik: 71%
Musik: 51%
Soundeffekt: 65%

Spielspaß 73%

Redaktionswertung

Schiffbruch
S.O.S

Eine neue Idee braucht die Videospielewelt. Das sagte sich auch Vic Tokai und machte sich an die Arbeit, um aus einer alten Filmvorlage ein neuartiges Spiel zu kreieren. Der schon etwas ältere Kinostreifen. "Der Untergang der Poseidon" diente hierzu als Story-Vorlage. Zur Geschichte: Ein luxuriöser Passagierdampfer wird von





Der Mode-Sieben-Effekt wird bei S.O.S fleißig mit eingesetzt

einer riesigen Sturmflutwelle getroffen. Das gigantische Schiff dreht sich dabei 180 Grad um die eigene Achse und zeigt mit dem Rumpf nach oben. Ihr übernehmt nun die Rolle eines Passagiers. Insgesamt stehen vier unterschiedliche Charaktere zur Auswahl. Eure Aufgabe besteht nun darin, einen Weg durch das Schiff zu finden, um letztendlich durch den Schiffsboden an die Wasseroberfläche zu gelangen. Zusätzlich müßt Ihr versuchen, überall verstreute Passagiere dazu zu überreden, mit Euch zu gehen. Nun gilt es, die ganze Mannschaft innerhalb eines begrenzten Zeitlimits von 60 Minuten unbeschadet nach oben zu bringen, bevor der Kahn absäuft. Springend und hüpfend bewegt Ihr als Anführer Eure Party durch drei verschiedene Schiffsebenen. Unterwegs müßt Ihr verstärkt auf herumfliegende Gegenstände wie zum Beispiel Stühle oder Kerzenleuchter achten. In bestimmten Abschnitten sind sogar Eure Schwimmkünste gefragt.



Vic Tokai hat es gewagt, sich von der großen Menge abzusetzen. Die Absicht mag ja nicht schlecht gewesen sein, aber das Ergebnis täuscht nicht über eine magere Leistung der Grafiker hinweg. Gleich am Anfang wirkt alles sehr trostlos und verlassen. Da helfen auch die zahlreichen Mode-Sieben-Effekte nicht mehr aus der Misere. Erst nach einer längeren Spielzeit kommt dann etwas mehr "Action" in das Geschehen, und man muß richtig "Hand an das Joypad anlegen", um alle Passagiere auf den richtigen Pfad zu halten. Leider trägt die festgelegte Gesamtspielzeit von 60 Min. nicht zur Dauermotivation bei. Habt Ihr es einmal in dieser Zeit geschafft, landet das Modul kurzerhand im verstaubten Spieleregal. *ws*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Adventure

Hersteller: Vic Tokai
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 59%
Musik: 45%
Soundeffekt: 50%

Spielspaß 57%

Redaktionswertung

Mickey's Ult. Chall.



Klingelt der Wecker, ist alles O.K.

Schloß Beanwick ist der Ort an dem Ihr Euch hier befindet. In jedem Raum begrüßt Euch eine aus dem Mickey Mouse Comic bekannte Figur, die irgendein Problemchen hat, das spielerisch gelöst sein will. So darf in der Hausbibliothek lustiges Buchstabenhüpfen bzw. Wörterraten, bei Daisy in der Ahnengalerie Memory gespielt und mit Goofy eine Partie Superhirn gezockt werden. Drei Schwierigkeitsstufen sind im Auswahlbildschirm anwählbar; die Spielchen bleiben jedoch immer die selben. Ob nun Memory mit 12 oder 24 Karten gespielt wird, selbst ein 5jähriger wird kaum länger als 1 Stunde zum Durchspielen für dieses ultrakurze Spiel benötigen. Wenn Ihr auch sonst nicht wißt, wohin mit Euren Mäusen, dann schmeißt das Geld lieber gleich zum Fenster raus, so braucht Ihr Euch nicht bis zum nächsten Laden zu schleppen. *ds*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Puzzle
Hersteller: Hi Tech
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 4
Preis: ca. 150 Mark

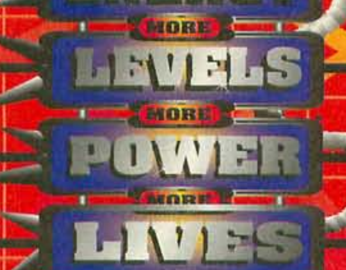
Grafik: 45%
Musik: 32%
Soundeffekt: 16%

Spielspaß 31%

Redaktionswertung

SUPER POWER MIT ACTION REPLAY 2

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).



ACTION REPLAY

SNES™ VERSION	DM 149,-
MEGA DRIVE™ VERSION	DM 149,-
GAME BOY™ VERSION	DM 59,-
NES™ VERSION	DM 99,-
GAME GEAR™ VERSION	DM 79,-
MASTER SYSTEM™ VERSION	DM 79,-



SPECIAL FX SYSTEM

FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS. MIT EINGEBAUTEM CHEATFINDER

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN



CLUB

FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.S.W.

NEW – SUPER CHEAT INPUTSCREEN*
JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER !!!!!

NEW – ERWEITERTER CHEATFINDER
MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT HUNDERTE VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CHEATS !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!

NEW – UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM*
NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

NEW – ZEITLUPEN-FUNKTION*
MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

NEW – UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION**
ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION FÜR SNES MACHT ES MÖGLICH U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEN CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

! WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENTERPRISES LTD.

* NUR SNES UND MEGADRIVE
** NUR SNES

KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM.
EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL





24 STUNDEN TELEFONISCHER BESTELLSERVICE
02822-68545
FAX
02822-68547

DISTRIBUTION FOR GERMANY:
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34
46446 EMMERICH
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 24 STUNDEN LIEFERBAR
VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM15,-

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS FAX (XX31) 8380 32146

Geradlinig und flott

Ultimate Soccer

Ein gutes Jahr nach dem Mega Drive präsentiert Rage Software nun die Master-System-Umsetzung des Kickspektakels. Wegen des reduzierten Speicherplatzes wurden aus den Menü-Piktogrammen deutsche Textmenüs, in denen Ihr zwischen vier Spielgeschwindigkeiten und Schwierigkeitsgraden wählt, Freundschaftsspielen und diversen Turnier- bzw. Pokalwettbewerben sowie dem Zustand des Rasens, der Mannschaftsaufstellung, Spielstrategie, Spieldauer etc. Der Hallenmodus fiel den 8-Bit-Bedingungen ebenso zum Opfer wie die 8-Spieler-Variante über Multiplayer-Adapter. Auf dem Rasen tummelt sich eine flinke Schar von Mini-Kickern, die nach kurzer Eingewöhnungszeit exzellent zu dirigieren ist. Je nach Einstellung hält der Torwart gar nix bis fast alles. Nach Verlängerung unentschiedene Spiele beendet eine gelungene Elfmeter-Szenerie.



Für das 8-Bit-Master-System bietet Ultimate Soccer jede Menge ausgefeilter Features, z. B. das gelungene Elfmeterschießen (links)



gut

Erfahrungsgemäß sollte man annehmen, daß eine 8-Bit-Umsetzung getreu dem Motto "der Vollständigkeit halber" nicht besonders ausfällt. In diesem Fall beschert Rage Software dem kränkelnden Master-System jedoch eine überraschend spielbare Umsetzung. Ultimate Soccer glänzt nicht durch geniale Strategievarianten, sondern bietet geradlinige Fußballaction. Spielgeschwindigkeit und Spielfluß lassen sich fast mit dem Mega Drive vergleichen – sieht man davon ab, daß das Bildschirmscrolling bei weiten Bällen dem Geschehen nicht so recht hinterherkommt, was schon mal zu einem Foulspiel führen kann, das Ihr mangels Einblick gar nicht angezettelt haben könnt. Auch wenn Ihr in solchen Fällen auf das optisch sehr bescheidene Radar freiwillig verzichtet, bleibt das Geschehen meist überschaubar, und vor allem zu zweit macht's Spaß. Trotz kleiner Macken empfehlenswert! *hu*

System: Master System
Spieletyp: Fußballsimulation
Hersteller: Rage/Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: 4 Geschwindigkeiten, 4 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 5
Preis: ca. 80 Mark
Grafik: 65%
Musik: 28%
Soundeffekt: 42%
Spielspaß 70%

Redaktionswertung

Show no Mercy

Streets of Rage 2

Normalerweise erscheinen Game-Gear- und Master-System-Umsetzungen immer fast zeitgleich. Seit der Handheld-Version von *Streets of Rage 2* gingen jedoch schon sieben Ausgaben der Video-Games ins Land. Storymäßig seid Ihr immer noch dem bösen Mister X auf der Spur, der nach seiner vernichtenden Niederlage im ersten Teil jetzt auf Rache sann, und kurzerhand den farbigen Kämpfer des Cop-Trios aus Teil eins entführte. Für ihn springt nun sein kleiner Skateboard-Bruder ein und verstärkt das Duo rassige Stretchkleid-Fighterin/Muskel-Blondie. In bezug auf die Schlagtechniken schöpfen alle Charaktere aus dem vollen: Nicht weniger als ein gutes Dutzend Knochenbrecher stehen den Gesetzeshütern zur Verfügung. Gebt Ihr den Löffel ab, steigt Ihr per Continue mit jedem beliebigen Kämpfer wieder ins Geschehen ein. Die Musik steuert wieder Japano-As Yuzo Koshiro bei, der schon für die Sounds des ersten Teils Pate stand. Die Hintergründe wurden systembedingt abgespeckt und actionmäßig müßt Ihr Euch auch mit einer Ecke weniger Sprites begnügen.



Nur noch drei Fighter und wenig Action auf dem Schirm. Vergeßt diese Version!



geht so

Schade, schade, schade! *Streets of Rage 2* hat sich in allen Punkten gegenüber der Handheld-Version verschlechtert. Die Sprites wurden fuzzelig klein und überragen gerade noch ihre Game-Gear-Kollegen. Die Reduzierung von 32 auf 16 Farben beschert dem Modul sehr triste und einfallslose Hintergründe. Auch die Goodies sind oftmal sehr schlecht zu erkennen: Daß der unförmige Pixelhaufen, den ihr gerade in der Hand haltet, ein Messer sein soll, läßt sich nur mit viel Phantasie erkennen. Auch die Musik klingt irgendwie um Klassen schlechter als auf dem Handheld. Feinde attackieren Euch meistens äußerst unfair. Nur für eingefleischte Fans. *rk*

System: Master System
Spieletyp: Beat'em-Up
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 100 Mark
Grafik: 54%
Musik: 51%
Soundeffekt: 52%
Spielspaß 48%

Redaktionswertung

DUNE

Gewinnspiel



In der Welt der Science-fiction gibt es Altmeister wie Larry Niven ("Hammerfall") oder Isaac Asimov ("Meine Freunde, die Roboter"), Intellektuelle wie William Gibson ("Neuromancer", "Virtual Light"). Befragt man aber Spezialisten oder Bestsellerlisten, dann gibt es nur einen unerreichten Meister: Frank Herbert, Verfasser des sechsbändigen Romanwerks "Dune", in der deutschen Übersetzung "Der Wüstenplanet". Die Leser der US-Science-fiction-Zeitschrift "Locus" wählten Dune zum "Besten SF-Roman aller Zeiten", der US-SF-Schriftstellerverband verlieh Frank Herbert den Nebula-Award, den Oscar der Zukunfts-Literaten. Nach der Verfilmung 1984 durch David Lynch (bekannt durch "Wild at Heart" oder "Twin Peaks") wurden alle Bände der Wüstenplanet-Reihe zum Weltbestseller (Weltauflage über 50 Millionen). Wolfgang Jeschke, deutscher Science-fiction-Spezialist, meint sogar: "Frank Herbert ist etwas gelungen, das in der Neuzeit einzigartig ist und selbst J.R.R. Tolkien ("Der Herr der Ringe") bei aller Hingabe versagt blieb: Er hat einen Mythos geschaffen. Der Wüstenplanet gilt zu Recht als der größte fantastische Roman aller Zeiten".

Normalerweise kostet die sechsbändige Originalausgabe bei Heyne 98 Mark. Wir verlosen hier zehn dieser wertvollen Buchpakete, die uns Virgin Entertainment freundlicherweise spendiert hat. Virgins Konsolenspiel *Dune II* ist ein genialer Strategie-Event, doch den Originalroman, der dem Spiel als inhaltliche Vorlage diente, solltet Ihr auch mal gelesen haben. Alles, was Ihr tun müßt, um an der Verlosung teilzunehmen, ist eine Postkarte an folgende Adresse zu schicken:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort "Dune"
Postfach 1304
85531 Haar

Einsendeschluß ist der 20. Juli 1994. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

NES

Comic-Ausflug

Mighty Final Fight

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Capcom setzt seinen seinen Annodazumal-Prügelhit *Final Fight* auf NES um. An der Hintergrundgeschichte hat sich nichts geändert: Die Mad-Gear-Gang kontrolliert noch immer Metro City und kidnappt die Tochter des Bürgermeisters. Das läßt sich der ehemalige Wrestler natürlich nicht bieten und rekrutiert gleich des Töchterleins Freunde Cody & Guy zum Rachefeldzug. Das Witzige an der Sache ist, daß die ganze Sache ins Comicmilieu versetzt wurde. Die winzigen Kopffüßler machen bei Treffern ein ulkiges Clownsgesicht und beherrschen eindrucksvolle Riesenaufwärtshaken. Ihr schnappt Euch also einen der drei Akteure mit vielen unterschiedlichen Moves und klopft die Punks aus den Schuhen. Boß-technisch trefft Ihr auf die gleichen Haudegen wie auf Nintendos großem Bruder, grafisch wurde das ganze Szenario jedoch dem NES angepaßt. Will heißen, daß Ihr etwas auf die düstere Beat'em-Up-Hinterhofatmosphäre verzichten müßt. Dafür entschädigt aber das coole Comic-Milieu.



Als erstes werden Euch die winzigen Akteure auffallen. Dafür werdet Ihr jedoch mit coolem Comic-Stil entschädigt.



Nach dem ersten Anspielen dachte ich mir: 'Oh Gott, was hat Capcom denn aus einem seiner Aushängeschilder gemacht?' Wenige Pixel hohe Sprites prügeln sich vor schon zigmal dagewesenen Backgrounds. Außerdem flakkert das Ganze beim Nahkampf teilweise auch noch ganz schön heftig. Doch nach und nach findet man Gefallen an den comicartigen Animationen der Kopffüßler, zumal es sich auch nicht übermäßig schwer spielt. Zum 'Zwischendurcheinwerfen' kann man's sicher gebrauchen, Langzeitmotivation wird Euch hier keine geboten. *Final Fight*-Fans, die mal eine andere Variante sehen wollen, sollten probespielen. *rk*

System: NES
Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Capcom
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 57%
Musik: 52%
Soundeffekt: 56%

Spielspaß 55%

Redaktionswertung

GAME GEAR

Opas aufgepaßt!

Dropzone

An alle Videospiel- (bzw. Computerspiel-) Rentner: Legt den Krückstock beiseite und justiert Euer Hörgerät. Eines der ersten Shooting-Games überhaupt, das schon vor Jahren C-64-Jünger begeisterte, wurde für Segas Handheld neu aufgelegt. Ähnlich wie in *Defender* steuert Ihr einen Astronauten über ein horizontal scrollendes Schlachtfeld. Eure Aufgabe besteht darin, alle am Boden herumlungernde Männlein einzeln aufzulesen und wieder heil zur Basis zurückzubringen. Daran wollen Euch natürlich bösartige Aliens hindern, die Euch im Raketentempo attackieren, wenn sie erstmal einen Erdling verputzt haben. Ihr ballert zu Eurer Verteidigung nach links oder rechts oder zündet eine der raren Smartbombs. Damit Ihr nicht allzu hilflos dasteht (setzt gefälligst Euer Monokel auf!), gibt's am unteren Bildschirm ein Radar, der die Position von Freund und Feind anzeigt. Killt Ihr alle Monster und rettet den übriggelassenen Rest der Männekens, geht's in die nächste Runde.



So sahen also die Spiele vor knapp zehn Jahren aus: Neugierige dürfen ruhig einen Blick riskieren!



Meine Güte! Wer interessiert sich denn heute noch für eine Umsetzung eines Games aus der Kinderstube der Computerspielzeit? Höchstens Nostalgie-Fans und rüstige Rentner könnten mit *Dropzone* liebäugeln. Denen vergeht aber auch bald die Lust aufgrund des mehr als harten Schwierigkeitsgrads. Gegen die amoklaufenden Aliens habt Ihr trotz Radar meist keine Chance, da sie sich oft einfach neben Euch materialisieren. Zudem mangelt's den Oldies wie so oft an der nötigen Abwechslung: In jedem der Level gegen eine stärkere Armada anzutreten, die schon ab Level zwei unfair ist, macht nur Hartgesottenen Spaß! Nur was für hartgesottene Videospielarchäologen! *rk*

System: GAME GEAR
Spieletyp: Shooter

Hersteller: Codemasters
Testversion: Codemasters
Anzahl der Spieler: 1 – 2
Features: –

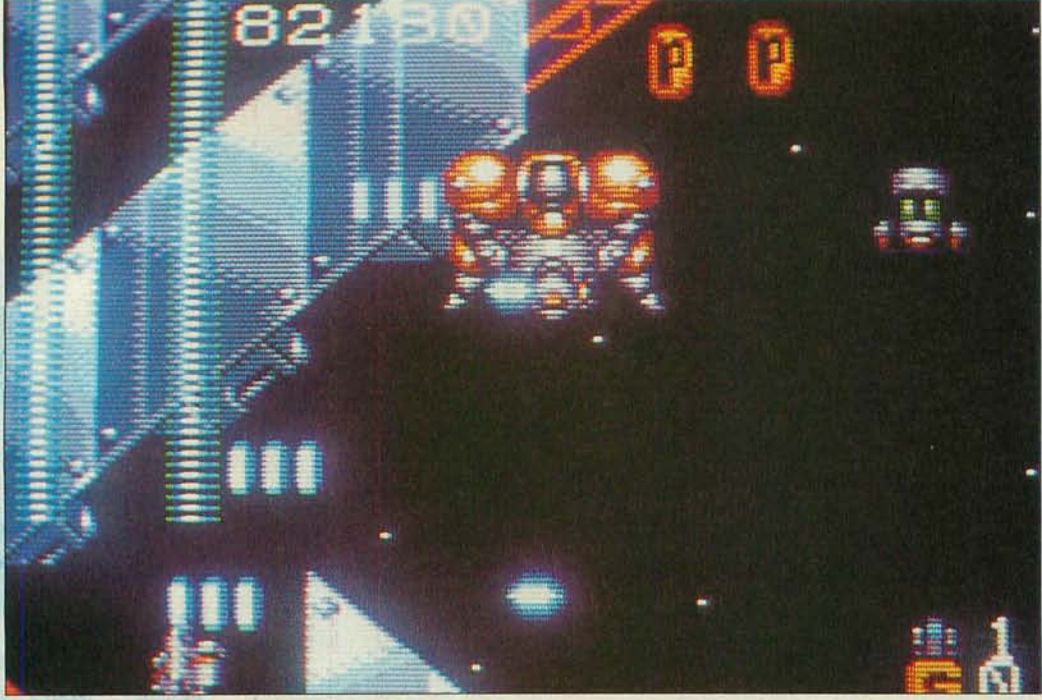
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 60 Mark

Grafik: 39%
Musik: 37%
Soundeffekt: 41%

Spielspaß 45%

Redaktionswertung


32 heb' ab!
32bit
AMIGA
AMIGA MULTIMEDIA
Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch 32 geniale Bits. Mächtig viele Spiele. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für alle CD's: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!
Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte AMIGA-Rechnerpower, 4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk mit double speed und 16,8 Mio. Farben.
Jetzt abheben und beim Handel checken!
AMIGA CD32
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.
von Commodore
L&P



Das soll ein Game-Gear-Screenshot sein? – Jawoll! Das ganze Spiel strotzt nur so von monströsen Aliens und Backgrounds.

VIDEO GAMES CLASSIC

Donnerhall

GG Aleste 2

Wenn man morgens in die Redaktion kommt und ein neues Spiel der Sprengstoffexperten Compile eintrudelt, juckt's jeden Ballerspielfan sofort in den Fingern. So auch bei *GG Aleste 2* alias *Powerstrike 2*. Wie viele von Euch sicherlich wissen, ist der erste Teil ein Klassiker und Urahn aller Aleste-Shooter wie zum Beispiel *Musha Aleste* (Mega Drive) oder *Super Aleste* (Super Nintendo). So sind Ballerexperten aus Japan ihrem Genre auch hier bedingungslos treu geblieben und bieten wieder etliche Levels laserhaltige Action. Nachdem Ihr Euch für eine Geschwindigkeit Eures Raumers zwischen eins und neun entschieden habt sowie eine Extrawumme an Bord verstaut habt, feuert Ihr Euch geradewegs in den ersten Level hinein. Schnell scrollt die futuristische Landschaft unter Euch hindurch, während Ihr alle Hände voll zu tun habt, die Alien-Formationen und zahlreichen Bodenstationen in Sternenstaub zu verwandeln. Sollte Euch die Standardknarre zu lahm sein, greift einfach auf Homing-Missiles, vierstrahligen Laser, feuernde Beiboote oder rotierende Schutzschilde zurück. Die wertvollen Goodies schweben in altbekannter Manier von oben herunter und wollen schnell aufgepflückt werden. Scheint's gar keinen Ausweg mehr zu geben, zündet Ihr tunlichst eine der äußerst rar gesäten Smart-Bombs. In einer gewaltigen Detonation (wirklich beachtlich für den kleinen Game-Gear-Screen!) pustet Ihr die gesamte Alien-Horde geradewgs in die Hölle. Wurdet Ihr pulverisiert, schaltet Ihr Euch per Continue flugs wieder ins Geschehen ein.







Tolle Endgegner, cooler Sound und krachende Explosionsgeräusche sind die Zutaten für einen Spitzenshooter der Marke Aleste



Man kann wohl mit Fug und Recht behaupten: Wo Compile draufsteht, steckt Weltraumaction drin, die Euch aus dem Sessel hebt! Keine andere Firma produziert mit einer solchen Konstanz erstklassige Shooter. Wenn man es nicht mit eigenen Augen sieht, mag man gar nicht glauben, wieviel Action auf so einen kleinen Game-Gear-Screen paßt. Vor dem fix scrollenden Hintergründen ballern Euch intelligente Feindformationen und Bodenkanonen wie riesigen Metallschädel die Kugeln und Laserstrahlen um die Ohren, daß Euch Hören und Sehen vergeht. Selbstverständlich fehlen weder die *Aleste*-typischen Begleitmusiken noch die krachenden Explosionsgeräusche für den totalen Laserrausch. Alles ohne das geringste Flackern oder Ruckeln. Ihr könnt nach kurzer Eingewöhnungsphase jeden Schuß klar ausmachen und dementsprechend reagieren. Mankos und technische Mängel sucht Ihr hier vergeblich. Wer noch ein passendes Ballerspiel für sein Handheld sucht, kommt am zweiten Teil dieser Klasseserie beim besten Willen nicht vorbei. Ich jedenfalls packe mein Game Gear samt *Aleste-2*-Modul und ziehe mich bis zum Erscheinen des dritten Teils in eine dunkle Nische zurück. Aber Spaß beiseite: Diesen Traum von einem Shooter müßt Ihr einfach haben!! *rk*

System: Game Gear
Spieletyp: Vertikal-Scroller

Hersteller: Compile
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 80 Mark

Grafik: 81%
Musik: 75%
Soundeffekt: 76%

Spielspaß **81%**

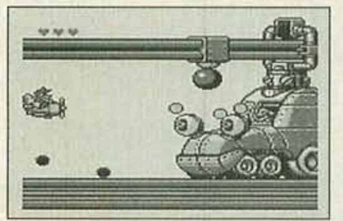
Redaktionswertung

Baron Bleu

Tale Spin

Nach einer krassen Bruchlandung auf Segas Spielmaschinen versucht Capcom mit Balu auf Nintendos Handheld durchzustarten. Mit einem ziemlich abgehalfterten Frachtflugzeug muß Disney's Brummbär Balu sage und schreibe vier Level durchfliegen und dabei Frachtkisten für seine Auftraggeber einsammeln. Balus Counterpart ist der Blaue Baron. Warum ist der Baron blau? Was hat er davon, Balus lumpigen Frachtflieger aufzumischen? Wir werden's wohl nie erfahren. Fact ist, daß die Mannen vom Baron ballern und Ihr mit Eurer Bordkanone zurückballert. In jedem Level ist ein Eingang zu einem Bonusraum versteckt, der Ballons und Früchte beinhaltet, was Euch Punkte bringt, wenn Ihr's aufsammelt. Das Spiel besteht, wie schon angedeutet, aus vier ganzen Leveln. Am Ende eines Levels wartet natürlich ein Hauptfeind. Ist dieser besiegt, darf man im Hangar entsprechend dem Wert der aufgesammelten Geldsäcke allerlei Schnickschnack einkaufen gehen. Am Ende des vierten Levels begegnet Ihr dann – die Überraschung ist perfekt – dem blauen Baron.

Dieser Fuzzi verhökert Zubehör, auch Continues sind käuflich



Schweres Geschütz wird gegen Euern Frachtflieger aufgefahren



Im Grunde finde ich Tale Spin von Capcom ganz nett; netter zumindest als die Sega-Varianten. Balus Flieger kann in Kopfüberposition auch zurückfliegen, und so Feinde, die einem von hinten dumm kommen, angreifen, oder vergessene Extras aufsammeln. Die Level und die Endfeinde sind schön designt und der Sound ist annehmbar. Leider sind die 4 kurzen Level viel zu schnell durchgespielt. Am Anfang macht das Spiel noch nicht so viel Spaß und wenn man sein Gefährt dann aufzurüsten beginnt, bleibt kaum noch Spielzeit, um die Powerausrüstung auch zu nutzen. Schwierigkeitsgrad gibt es auch bloß einen. Tale Spin ist leider zu wenig Spiel fürs Geld. ***ds***

System: Game Boy
Spieletyp: Shoot'em-Up

Hersteller: Capcom
Testversion von: Capcom
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 70 Mark
Grafik: 69%
Musik: 65%
Soundeffekt: 46%
Spielspaß 51%

Redaktionswertung

INSERENTENVERZEICHNIS



Messe-News aus Tokio und Chicago

Doppelt so dick kommen die Neuheiten in der August-Ausgabe auf Euch zu: Während Tet sich heftig fotografierend auf der Toy-Show in Tokio herumtrieb, machten Hartmut und Robert einen Abstecher nach Chicago – nicht etwa wegen der Fußball-WM, sondern weil dort die Summer-CES stattfand.



Sorgte für Sensation: SNK stellte in Tokio sein CD-ROM-Gerät vor

Stunt Race FX



Stunt Race FX endlich fertig

Lange genug gedauert hat´s ja nun wirklich: Von *FX-Trax* bis *Stunt Race FX* hat Nintendos zweites FX-Chip-Polygon-Spektakel eine Handvoll Metamorphosen hinter sich. Was nun unterm Strich an Spielspaß dabei herauskam, verrät Euch der Test im nächsten Heft.

Samurai Shodown

Auf dem Neo Geo gilt der klingenklirrende Showdown ohne "w" bereits als das faszinierendste Beat´em Up überhaupt. Auch auf dem Super Nintendo diskutieren wir redaktionsintern bereits heftig, ob *Samurai Shodown* am Kultspiel *Street Fighter 2* vorbeiziehen kann. Lest das ausführliche Ergebnis der Diskussion…



What a Special Move!

Dungeon Master 2: Skullkeep



Dungeon Master 2 Mega CD

Dungeon Master gehört zu den Spielen, die schon seit Jahren ein ganzes Genre nachhaltig prägen. Die Sensation: Der Nachfolger erscheint vor allen anderen Versionen zuerst auf dem Mega CD.



Heft 8 erscheint am 27.7.1994

Tel. 0 89/66 45 30
Cybersoft-Versand Playcom

SUPER NES

Titel		Preis
7th Saga	us	129.00
Actraiser 2	us	129.00
Addams Family 1	dt	89.00
Addams Family 2	dt	99.00
Adventure Island	**dt**	**69.00**
Adventure Island 2	dt	117.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Aladdin	**us**	**89.00**
Aladdin	dt	109.00
Alfred Chicken	dt	129.00
Alien 3	**dt**	**99.00**
Amazing Tennis	dt	129.00
Andre Agassi Tennis	dt	109.00
Another World	dt	116.00
Aquatic Games	us	99.00
Art of Fighting	dt	129.00
Asterix	nl	79.00
Baby T-Rex	dt	109.00
Batman Returns	dt	109.00
Battle Cars	us	119.00
Battletoads	dt	99.00
Beethoven	dt	69.00
Blazeon	us	99.00
Blues Brothers	dt	109.00
Bram Stocker's Dracula	dt	99.00
Brutal	dt	109.00
Bubsy	dt	109.00
Bugs Bunny	**dt**	**129.00**
Castlevania 4	dt	109.00
Championship Pool	dt	119.00
Chessmaster	dt	115.00
Choplifter 3	us	109.00
Choplifter 3	dt	99.00
Chuck Rock	dt	99.00
Clay Fighter	**dt**	**119.00**
Clay Mates	us	109.00
Clay Mates	dt	99.00
Congos Caper	dt	99.00
Cool Spot	dt	119.00
Cosmo Gang	dt	129.00
Crash Dummies	**dt**	**109.00**
Cybernator	dt	109.00
Cyberspin	us	89.00
Daffy Duck	dt	129.00
Demolition Man	dt	109.00
Desert Fighter	dt	129.00
Desert Strike	**dt**	**129.00**
Dr. Franken	dt	109.00
Dragon	dt	119.00
Dschungelbuch	dt	129.00
Earth Defence Force	dt	109.00
Equinox	**dt**	**119.00**
F-Zero	dt	49.00
F1 Poleposition	dt	129.00
Family Dog	us	109.00
Fifa Soccer	**dt**	**109.00**
Final Fight 2	dt	119.00
Flashback	**dt**	**99.00**
Flintstones	dt	114.00
Goof Troop	dt	109.00
Harlem Globetrotters	dt	99.00
Harrier	dt	119.00
High Impact	us	109.00
Home Alone	dt	109.00
Home Alone 2	dt	109.00
Humans	dt	99.00
Hunt for Red October	us	89.00
Jammit	dt	119.00
Jimmy Conners Tennis	dt	109.00
John Madden 94	dt	99.00
John Madden 93	uk	99.00
Jurassic Park	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
King Arthur's World	dt	109.00
King of Dragons	us	129.00
Lagoon	dt	119.00
Lagoon	us	89.00
Lemmings	dt	109.00
Lost Vikings	dt	105.00
Major Title Golf	dt	109.00
Mario All Star	dt	89.00
Mario Kart	dt	91.00
Mario is Missing	dt	129.00
Mario's Time Machine	dt	129.00
Marko's Magic Football	dt	129.00
Mechwarrior	**dt**	**129.00**
Mega Man Soccer	us	129.00
Mega Man X	dt	109.00
Mega lo Mania	dt	109.00
Metal Marines	dt	129.00
Metroid	**dt**	**109.00**
Mickey's Challenge	dt	119.00
Might&Magic 2 dt.Text	**dt**	**129.00**
Mortal Kombat	dt	129.00
Mr. Nutz	dt	105.00
Mystical Ninja	**dt**	**119.00**
NBA Allstar Challenge	dt	109.00
NBA Jam	dt	129.00
NBA Jam & 4 Sp. Adap.	**dt**	**169.00**
NFL Football	dt	119.00
NHLPA Hockey '93	uk	99.00
NHLPA Hockey '94	**dt**	**99.00**
Nick Faldo Golf	dt	89.00
Nigel Mansell	**dt**	**113.00**
Ninjawarriors	us	129.00
On the Ball	dt	109.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Orge Battle	dt	119.00
Out of this World	us	115.00
Pac Attack	dt	109.00
Paladins Quest	us	119.00
Pang	dt	119.00
Parodius	dt	109.00
Pierre le Chef	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pink Panther	dt	119.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	129.00
Player Manager	dt	115.00
Pink	dt	89.00
Pocky & Rocky	**dt**	**129.00**
Pop'n Twin Bee 2	dt	119.00
Pop'n Twin Bee	dt	119.00
Populous	dt	109.00
Populous 2	dt	109.00
Prince of Persia	dt	109.00
Push Over	us	99.00
Race Drivin	uk	69.00
Radical Rex	dt	119.00
Rosenmäher Mann	dt	119.00
Rival Turf	dt	79.00
Rock'n Roll Racing	**dt**	**109.00**
Rocky Rodent	dt	109.00
Run Saber	dt	109.00
Schlümpfe	dt	109.00
Schneewittchen	dt	117.00
Secret of Mana	us	129.00
Sensible Soccer	dt	119.00
Side Pocket	uk	119.00
Sim City	dt	87.00
Sky Blazer	**dt**	**109.00**
Smash TV	uk	99.95
Solitare	dt	99.00
Soul Blazer	**dt**	**109.00**
Space Ace	dt	109.00
Spectre	dt	99.00
Spiderman/X-Men	dt	109.00
Spindizzy World	dt	119.00
Star Wars	dt	115.00
Star Wars 2	**dt**	**119.00**
Star Wing	dt	99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt	129.00
Striker	dt	99.00
Stunt Race FX	dt	109.00
Sunset Riders	dt	129.00
Super Battle Tank	**nl**	**99.00**
Bomberm. & 4 Sp. Adap.	**dt**	**139.00**
Super Bomberman	dt	99.00
Super Conflict	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Off Road 2	us	119.00
Super Putty	dt	125.00
Super R-Type	dt	91.00
Super Slap Shot	us	119.00
Super Tennis	dt	89.00
Tarzan	dt	109.00
Tazmania	dt	119.00
Tazmania	us	79.00
Terminator 2 (Arc.)	**dt**	**109.00**
Terminator 2 (Jud.Day)	dt	116.00
Time Silp	dt	109.00
Tiny Toons	dt	89.00
Top Gear 2	dt	109.00
Total Carnage	dt	119.00
Troddlers	dt	109.00
Trolls	dt	99.00
Tuff a Nuff	us	129.00
Turn and Burn (16 meg)	us	129.00
Turtles Tour. Fighters	**dt**	**129.00**
Utopia	**dt**	**115.00**
Virtual Soccer	dt	99.00
WWF Royal Rumble	dt	129.00
Warp Speed	us	99.00
We 're Back	**dt**	**99.00**
Wheel of Fortune	us	109.00
Carmen World	dt	109.00
Wing Commander	dt	119.00
Wing Com. Secret Mis.	dt	119.00
Winter Olympics	dt	129.00
Wizardry 5	us	129.00
Wolfen Stein	uk	129.00
World Class Soccer	dt	115.00
World Cup Striker — Aus unserer Fernsehwerbung		
World Cup USA '94	dt	139.00
World Heroes	dt	129.00
Yogi Bear	dt	109.00
Yoshis Safari	us	99.00
Young Merlin	**dt**	**129.00**
Zelda-Link to the Past	dt	89.00
Zombies	dt	113.00
Zool Ninja	dt	119.00

Zubehör

Artikel		Preis
6 Spieler Adapter	dt	59.00
Action Replay Pro 2	**dt**	**109.00**
Cinch Kabel (m. Scart)	dt	29.00
Cinch Kabel	dt	19.00
Game Mage (Mogelmodul)	dt	99.00
Infrarot Joypads	dt	119.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Prog. Univ. Adap.	dt	59.00
Saitek Joypad 2	**dt**	**29.00**
Saitek Joystick	dt	59.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Super Nintendo o.Spiel	dt	199.00
Super Scope incl.6 Sp.	**dt**	**119.00**
Universal Adap. 60 Hz	**dt**	**39.00**
Joypadverlängerung 2.5m	dt	15.00

Gameboy

Titel		Preis
Arielle	dt	59.00
Asterix	dt	59.00
Barbie	dt	54.00
Battletoads	dt	59.00
Bionic Commando	dt	59.00
Blues Brothers	dt	59.00
Bram Stocker's Dracula	**dt**	**55.00**
Castle Quest	dt	55.00
Chuck Rock	**dt**	**55.00**
Daffy Duck	dt	59.00
Dr. Franken	dt	59.00
Dschungelbuch	**dt**	**59.00**
Duck Tales	dt	59.00
F1 Poleposition	dt	69.00
Fidgetts	dt	59.00
Gear Works	**dt**	**55.00**
Go Go Tank	dt	45.00
Hammerin Harry	dt	59.00
Home Alone 2	dt	59.00
Humans	dt	59.00
Hyperdunk	**dt**	**59.00**
Jimmy Conners Tennis	dt	56.00
Joe & Mac	dt	58.00
Jurassic Park	dt	69.00
Kirbi's Pinball Land	**dt**	**49.00**
Kirbys Dream Land	dt	49.00
Käpt'n Balu	dt	59.00
Last Action Hero	dt	44.00
Mario & Yoshi	dt	55.00
Mickey Mouse	dt	59.00
Mortal Kombat	**dt**	**59.00**
Muhamed Ali Boxing	dt	59.00
Mystic Quest	dt	59.00
Nigel Mansell	dt	59.00
Pinball Dreams	dt	59.00
Pop'n Twin Bee	**dt**	**59.00**
Prophecy Viking Child	dt	49.00
R-Type 2	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	59.00
Schlümpfe	dt	59.00
Spot	dt	49.00
Star Wars 2	**dt**	**69.00**
Super Mario Land 3	**dt**	**59.00**
Super Mario Land 2	dt	64.00
Sword of Hope	dt	59.00
Tarzan	dt	59.00
Tesserae	dt	49.00
Tetris 2	**us**	**66.00**
Tiny Toon 2	dt	59.00
Total Carnage	dt	56.00
WWF 3 King of Ring	**dt**	**59.00**
World Cup Striker	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00
Yoshi's Cookie	dt	49.00
Zelda	dt	59.00
Zen Intergal. Ninja	dt	59.00

Zubehör

Artikel		Preis
Action Replay Pro		79.00
Game Boy 3er Set	dt	229.00
Game Boy Booster Boy	dt	69.00
Game Boy Energy Pack		39.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00

Mega Drive

Titel		Preis
Abrams Battle Tank	dt	99.00
Aladdin	**dt**	**89.00**
Andre Agassi Tennis	dt	69.00
Another World	dt	99.00
Arielle	dt	89.00
Art of Fighting	dt	109.00
Asterix 1	dt	109.00
Atomic Runner	dt	89.00
B.O.B.	**dt**	**49.00**
Barkley: Shut up!	dt	89.00
Baseball 2020	dt	89.00
Batman 1	dt	89.00
Batman Returns	dt	89.00
Battletoads	dt	99.00
Blades of Vengeance	dt	89.00
Bram Stocker's Dracula	**dt**	**89.00**
Bubsy	dt	79.00
Captain Planet	dt	89.00
Castlevania	**dt**	**89.00**
Chuck Rock 2	dt	99.00
Cool Spot	dt	99.00
Crash Dummies	dt	99.00
Cue Ball	dt	99.00
Devis Cup	dt	99.00
Demolition Man	dt	99.00
Dinosaurs for Hire	us	99.00
Double Clutch	**dt**	**49.00**
Dr. Robotniks	dt	99.00
Dragon Ball Z	jp	129.00
Dragon's Revenge	dt	99.00
Dragons Fury	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	**dt**	**109.00**
Ecco the Dolphin	dt	99.00
Eternal Champions	dt	129.00
F-15 Strike Eagle 2	dt	109.00
F1 (incl. Batterie)	dt	105.00
FIFA Soccer	**dt**	**89.00**
Fantastic Dizzy	dt	69.00
Ferrari F1 Grand Prix	dt	99.00
Flashback	dt	109.00
Flintstones	dt	99.00
Gauntlet 4	dt	99.00
Global Gladiators	dt	84.00
Gods	dt	69.00
Golden Axe 2	dt	59.00
Grandslam Tennis	dt	59.00
Gynoug	dt	99.00
Haunting	dt	99.00
Hyperdunk	**dt**	**109.00**
Jack Nicklaus Golf	dt	89.00
James Bond 007	dt	59.00
James Pond 3	dt	89.00
John Madden 93	dt	79.00
John Madden 94	**dt**	**99.00**
John Madden 92	us	45.00
Jungle Strike	dt	109.00
Jurassic Park	dt	105.00
Kawasaki Super Bikes	dt	119.00
LHX 2/F-117 Nightstorm	dt	89.00
Landstalker	**dt**	**119.00**
Last Battle	dt	109.00
Legend of Galahad	dt	59.00
Lost Vikings	**dt**	**109.00**
Lotus Turbo Chal. 1	dt	79.00
Lotus Turbo Chal. 2	dt	89.00
Marble Madness	dt	79.00
Marko's Magic Football	**dt**	**119.00**
Mazin Wars	dt	105.00
Mc Donald's Trea. L.	dt	99.00
Mc Donald's Trea. L.	jp	89.00
Mega Turrican	us	99.00
Mega lo Mania	**dt**	**59.00**
Micro Machines	dt	89.00
Mig 29	dt	99.00
Monaco Grand Prix 2	dt	99.00
Mortal Kombat	dt	109.00
Mutant League Hockey	dt	89.00
Mutant League Football	dt	69.00
NBA Jam	dt	119.00
NBA Showdown	dt	99.00
NFL Quaterback Club	dt	109.00
NHLPA Hockey '93	dt	79.00
NHLPA Hockey '94	**dt**	**89.00**
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Ottifants	dt	89.00
Out Run 2019	dt	69.00
PGA Euro Tour	**dt**	**89.00**
Phantasy Star 3	uk	69.00
Phantasy Star 2	dt	89.00
Pink Panther	dt	109.00
Pirates	us	119.00
Prince of Persia	dt	99.00
Ren & Stimpy	dt	99.00
Revenge of Shinobi	dt	79.00
Risky Woods	dt	69.00
Robocop 3	dt	99.00
Robocop vs. Terminator	dt	49.00
Rock'n Roll Racing	dt	95.00
Rocket Knight Adv.	dt	95.00
Rolling Thunder 2	dt	99.00
Rolo to the Rescue	dt	69.00
Sensible Soccer	dt	99.00
Shadow of the Beast 2	dt	99.00
Shadowrun	us	109.00
Shinobi 3	dt	99.00
Simpsons Barts Nightm.	dt	99.00
Snake, Rattle 'n Roll	**dt**	**59.00**
Sonic 1	dt	79.00
Sonic 2	dt	85.00
Sonic 3	**dt**	**129.00**
Sonic Spinball	dt	99.00
Speedball 2	dt	89.00
Spiderman	dt	89.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Sprocket & Plug	dt	89.00
Streetfighter 2	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Strider	dt	45.00
Strider 2	dt	99.00
Subterania	**dt**	**109.00**
Summer Challenge	dt	69.00
Super Hang On	dt	99.00
Super Hydlide	dt	45.00
Superman	dt	99.00
Talespin	dt	89.00
Talmits Adventure	dt	89.00
Tazmania	dt	99.00
Terminator 1	dt	99.00
Terminator 2 (Jud.Day)	dt	99.00
Terminator 2	dt	99.00
Thunder Force 4	dt	99.00
Thunder Force 2	dt	99.00
Tiny Toon	dt	89.00
Toejam & Earl 2	**dt**	**109.00**
Troy Aikman	dt	89.00
Turtles Hyperstone	dt	96.00
Turtles Tourn.Fighters	dt	113.00
Two Crude Dudes	dt	85.00
Two Tribes/Populous 2	dt	105.00
Ultimate Soccer	dt	99.00
Virtua Racing	**dt**	**159.00**
WWF Royal Rumble	dt	109.00
WWF Wrestlemania	dt	99.00
Winter Challenge	**dt**	**49.00**
Winter Olympics	dt	109.00
Wiz'n'Liz	dt	99.00
Wonder Boy i.Monsterw.	dt	99.00
Wonderboy 3	dt	99.00
World Class Soccer	dt	99.00
World Cup USA '94	**dt**	**109.00**
Young Indy	dt	109.00
Zero Wing	dt	49.00
Zombies	dt	89.00

Zubehör

Artikel		Preis
4 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro	dt	109.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot 6 Button Pad	dt	89.00
Infrarot Joypads Accl.	dt	119.00
Master System Conv.	dt	65.00
Mega Drive 2 o.Spiel	dt	199.00
Mega Drive & Sonic 2	dt	249.00
Program Pad(SV-437)		69.00
Saitek Joypad 4	**dt**	**24.00**
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Sega Maus	dt	75.00
Universal Adapter	dt	39.00
Joypadverlängerung 2.5m	dt	15.00

Mega CD

Titel		Preis
Afterburner 3	dt	89.00
Bill Walsh Football	dt	89.00
Burning Fists	dt	109.00
Chuck Rock	dt	99.00
Chuck Rock 2	dt	99.00
Double Switch	dt	89.00
Dune	dt	109.00
Ecco the Dolphin	dt	89.00
Final Fight	dt	89.00
Ground Zero Texas	**dt**	**99.00**
Harrier	dt	99.95
Heart of the Alien	dt	99.00
Indiana Jones	dt	109.00
Jurassic Park	**dt**	**89.00**
Lethal Enforcers & Gun	dt	169.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Microcosm	**dt**	**99.00**
Mortal Kombat	dt	99.00
NHLPA Hockey '94	**dt**	**89.00**
Powermonger	**dt**	**89.00**
Prince of Persia	dt	89.00
Prize Fighter	dt	109.00
Robo Aleste	dt	99.00
Sherlock Holmes 2	dt	105.00
Silpheed	**dt**	**85.00**
Sol Feace	dt	109.00
Sonic CD	**dt**	**89.00**
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Spider-Man vs.Kingspin	dt	95.00
Terminator 1	dt	99.00
Thunderhawk	**dt**	**99.00**
Tomcat Alley	dt	89.00
WWF Rage in the Cage	dt	99.00
Wolfchild	dt	99.00
Wonderdog	dt	99.00
World Cup USA '94	**dt**	**99.00**
Yumemi Mystery Mansion	dt	89.00

Zubehör

Artikel		Preis
CDX Pro Adapter	dt	99.00
Mega CD - Buch	dt	15.00
Mega CD 2 & Road Aven.	dt	579.00
Mega CD 2 o. Spiel	dt	509.00
Multi - Mega	**dt**	**979.00**

Game Gear

Titel		Preis
Addams Family	dt	69.00
Aladdin	**dt**	**69.00**
Asterix 2	dt	79.00
Bram Stocker's Dracula	dt	69.00
Chessmaster	uk	39.00
Donald Duck 2	dt	79.00
Dragon Crystal	uk	39.00
Dschungelbuch	**dt**	**79.00**
Ecco the Dolphin	dt	75.00
F1	**dt**	**75.00**
Fire and Ice	dt	79.00
Global Gladiators	dt	69.00
Hook	dt	79.00
James Bond 007	dt	79.00
James Pond 2 (Robocod)	dt	79.00
Kawasaki Super Bikes	dt	79.00
Marko's Magic Football	dt	79.00
NBA Jam	dt	85.00
Olympic Gold	**dt**	**39.00**
Ottifants	dt	69.00
Pinball Wizard	dt	69.00
Power Strike 2	dt	75.00
Prince of Persia	dt	69.00
Robocop 3	dt	68.00
Shinobi	dt	49.00
Simpsons 1	dt	65.00
Simpsons 2	dt	65.00
Smash TV	dt	49.00
Solitaire Poker	dt	49.00
Sonic Chaos	dt	69.00
Strider Returns	dt	79.00
Surf Ninjas	dt	79.00
Talespin	**dt**	**49.00**
Tengen World Cup Soc.	dt	79.00
Terminator 2 Arcade	dt	79.00
Wimbledon	dt	49.00
World Cup USA '94	dt	79.00

Zubehör

Artikel		Preis
Action Replay Pro		69.00
Game Gear 4 Fun	dt	249.00
Game Gear Energy Pack		69.00
Game Gear Mulit TV Set	dt	299.00
Game Gear Netzteil	dt	25.00

3 DO

Titel		Preis
Dragon's Lair	dt	89.00
Escape f.Monster Manor	us	89.00
Fifa Soccer	us	89.00
John Madden 94	**us**	**89.00**
Peter Pan	us	89.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Sherlock Holmes	us	89.00
Wing Commander	**us**	**89.00**

Zubehör

Artikel		Preis
Panasonic 3DO	us	1099.00

Ladenlokale (Preise variieren) kein Versand.

Versand-Tel.: 089/664530

- *80333 München, Theresienstr. 152, Tel. 089/522787*
- *81243 München, Friedrichshafener Str. 9, Tel. 089/8205520*
- *83278 Traunstein, Marienstr. 10, Tel. 0861/164642*

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*

- *Gesamtpreisliste: gegen frank. Rückumschlag o. DM 2,– in Briefmarken.*
- *Wir verkaufen auch: IBM und Amiga Spiele.*

Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Ab DM 250,– Versandkosten frei. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten. Express-Service zzgl. DM 10,– Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Schönstr. 91, 81543 München,
Tel. 0 89/66 45 30
Fax 0 89/66 45 62